# GAME POWER

CD ROM

'95 9

자매지 PC CHAMP

매월 20일 발행

GAME CHAMP The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine

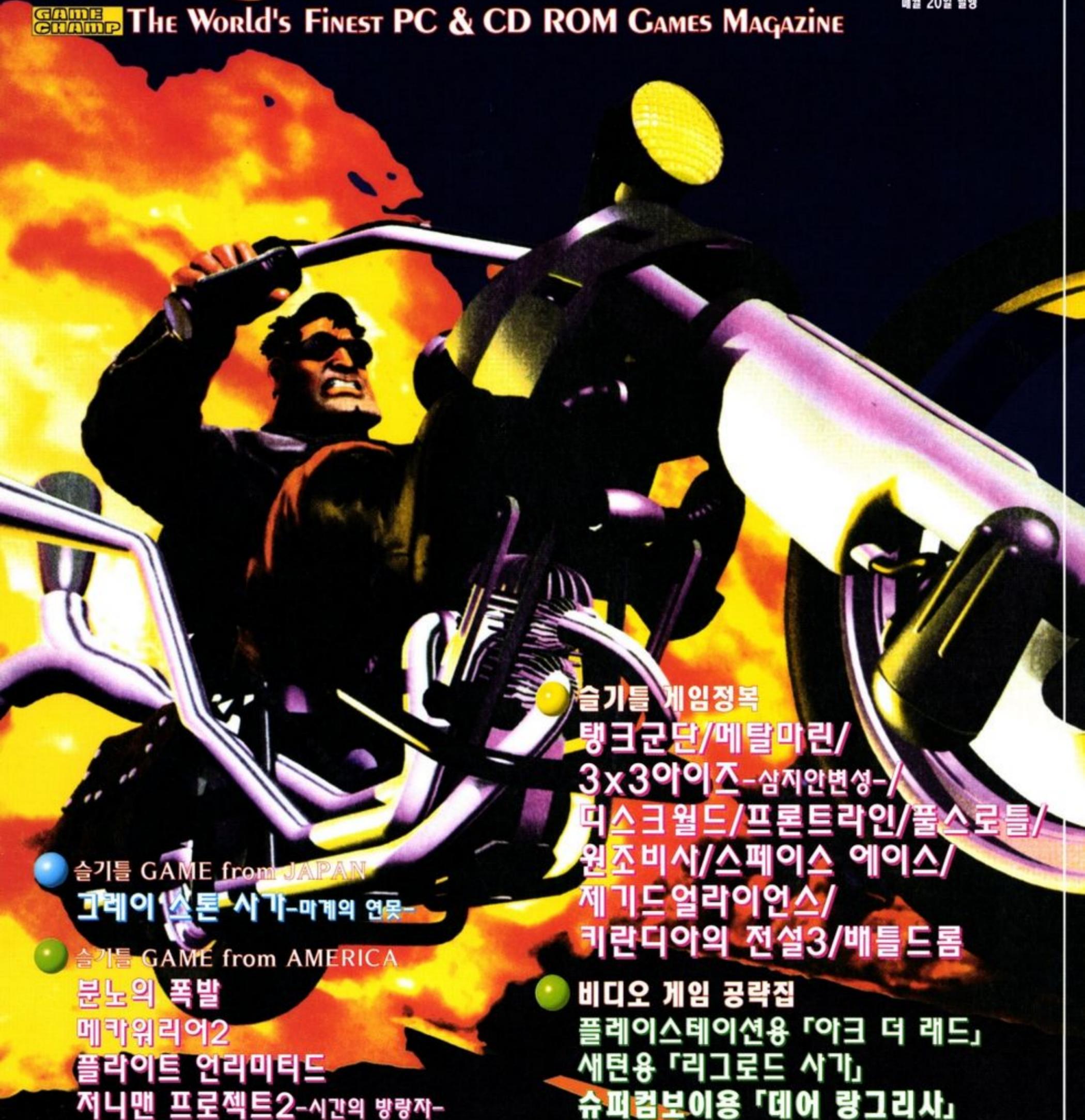
슬기틀 게임정복

탱크군단/메탈마린/

3x3아이즈-삼지안변성-/

디스크월드/프론트라인/풀스로틀/

원조비사/스페이스 에이스/

제기드얼라이언스/

키란디아의 전설3/배틀드롬

슬기틀 GAME from JAPAN

그레이 스톤 사가-마계의 연못-

슬기틀 GAME from AMERICA

분노의 폭발

메카워리어2

플라이트 언리미티드

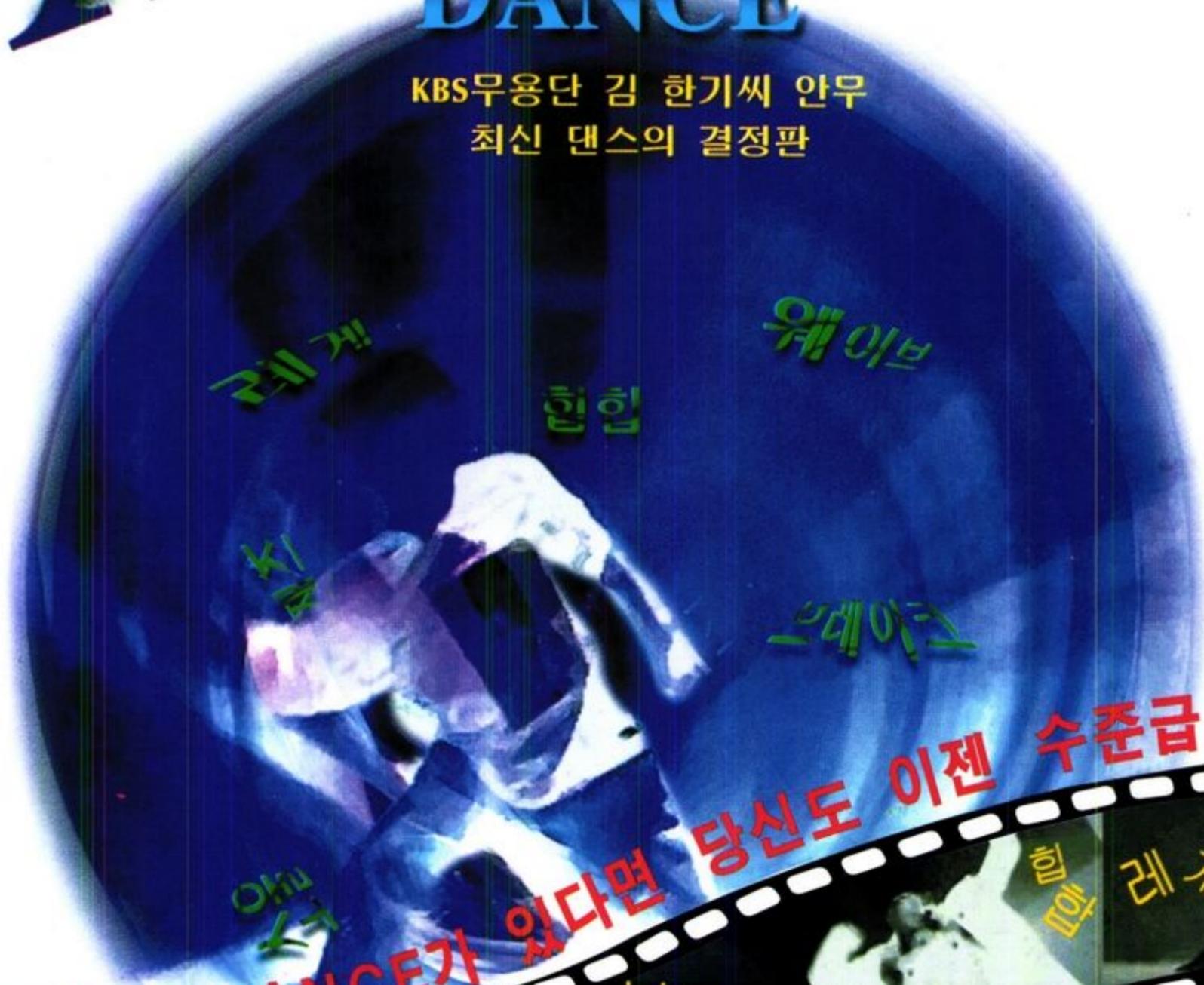
저니맨 프로젝트2-시간의 방랑자-

비디오 게임 공략집

플레이스테이션용 「아크 더 래드」

새턴용 「리그로드 사가」

슈퍼컴보이용 「데어 랑그리사」

# 댄스의 세계
# 멀티미디어로 구현한다.

●사용환경
- 80486 이상의 CPU (DX2-50 이상 권장)
- 4MB 메인 메모리 (8MB 이상 권장)
- MPC호환 사운드 카드
- 영문, 한글 윈도우 3.1이상

◆ 판매원:전국 멀티씨티 가맹점 ◆ 개발원:(주)미디어 하우스 ◆ 제품문의:소비자 상담실(☎ 02-3442-6129)

여기는 공포의 세계 입니다.
완전히 새롭게 바뀌었습니다.
(02) 700-9555 30초/50원
드래곤볼을 찾아라!
환상의 슈퍼게임방
(02)700-9889 30초/50원
여성의학 산부인과
(02)700-6555 30초/80원
불건전 정보신고 080-023-0113

피와 기티에 이은
패밀리 프로덕션의 새 주인공-

# 에올!

아름다운 세계에서
펼쳐지는 에올의 대활약

· 환상적인 배경 설정과 그래픽
· 귀여운 캐릭터의 부드러운 움직임
· 흥미진진한 구성과 진행

# 에올의 모험™ EOL!™

기　종 : IBM PC 386이상
그래픽 : VGA
음　악 : 애드립, 사블호환
장　르 : 아케이드
1인플레이 조이스틱 지원

**사원 모집**

(주)패밀리 프로덕션에서 게임을 제작할 의욕있는 사원을 모집합니다.
그 래 픽 : 0명
프로그래머 : 0명
문 의 처 : (032)826-9623~4

**(주)패밀리프로덕션** 인천광역시 남구 주안5동 15-51 금창빌딩 5층 501호 TEL : (032)862-9623~4 FAX : (032)862-9622

• 장 르 : 3차원 슈팅게임
• 기 종 : IBM-PC 386 이상
• 메모리 : 4MB
• 사운드 : 애드립, 사운드블러스터, 옥소리, 미디호환기종
• 용 량 : 미정

IZMIR-1

최후의 순간은 그들에게 주어졌다
상상을 초월한 환상의 3차원 게임

• 텍스츄어 맵을 도입한 3차원 퍼스팩티브 액션
• SF적인 연출의 3차원 비쥬얼 씬
• 3차원 랜드링된 캐릭터와 배경

이즈미르
IZMIR
TANNOY

피 · 할 · 수 · 없 · 는 · 시 · 작
파이터
영웅을 기다리며
KOGA
KOREA PC Game Development Association
미리내 소프트웨어
서울시 마포구 서교동 374-5 지은빌딩
TEL : 338-2313 FAX : 323-3662

# Gray stone Saga

*THE GRAYSTONE WORLD*

*The Graystone World is a special world wherein power is omnipotent; power transforms and controls all in a surreal world. Swords, magic and mind-boggling gods and goddesses both protect and destroy reality in the untouchable realm of the surreal. The Graystone World is a world apart, a world which surpasses the possibles in your imagination -- an ice mountain, a fiery oceanand more.*

*People in the Graystone World are fighting for control of the powerful, fortune-filled positions; the positions give fame, fortune, authority, power. Some of the fighters get support to struggle on from the numerous gods and goddesses; others get the awesome power necessary to battle by selling their souls. Occaisionally some of the fighters are superhumanly challenged to rage on with power that surpasses the power of the gods and goddesses.*

*In the fierce encounters, the raging battles, the life and death struggles, the brabe fighters create new legends in the Graystone World. This is truly yet another epic adventure.*

## demon's fountain.

사람들은,자기가 느낄수 있는 세계가 자신의 혼이
안주하는 세계라하며,자기가 느낄수 없는
세계가 존재한다 하더라도 그것을 인정하지 않는다.
여태까지 우리가 유일의 세계라고 믿어왔던
'그레이 스톤'이라고 불리우는 세계도,
전설로만 남겨진 시간의 협곡속에 묻힌 세계이다.

▶9월 발매예정!
(음악CD포함)

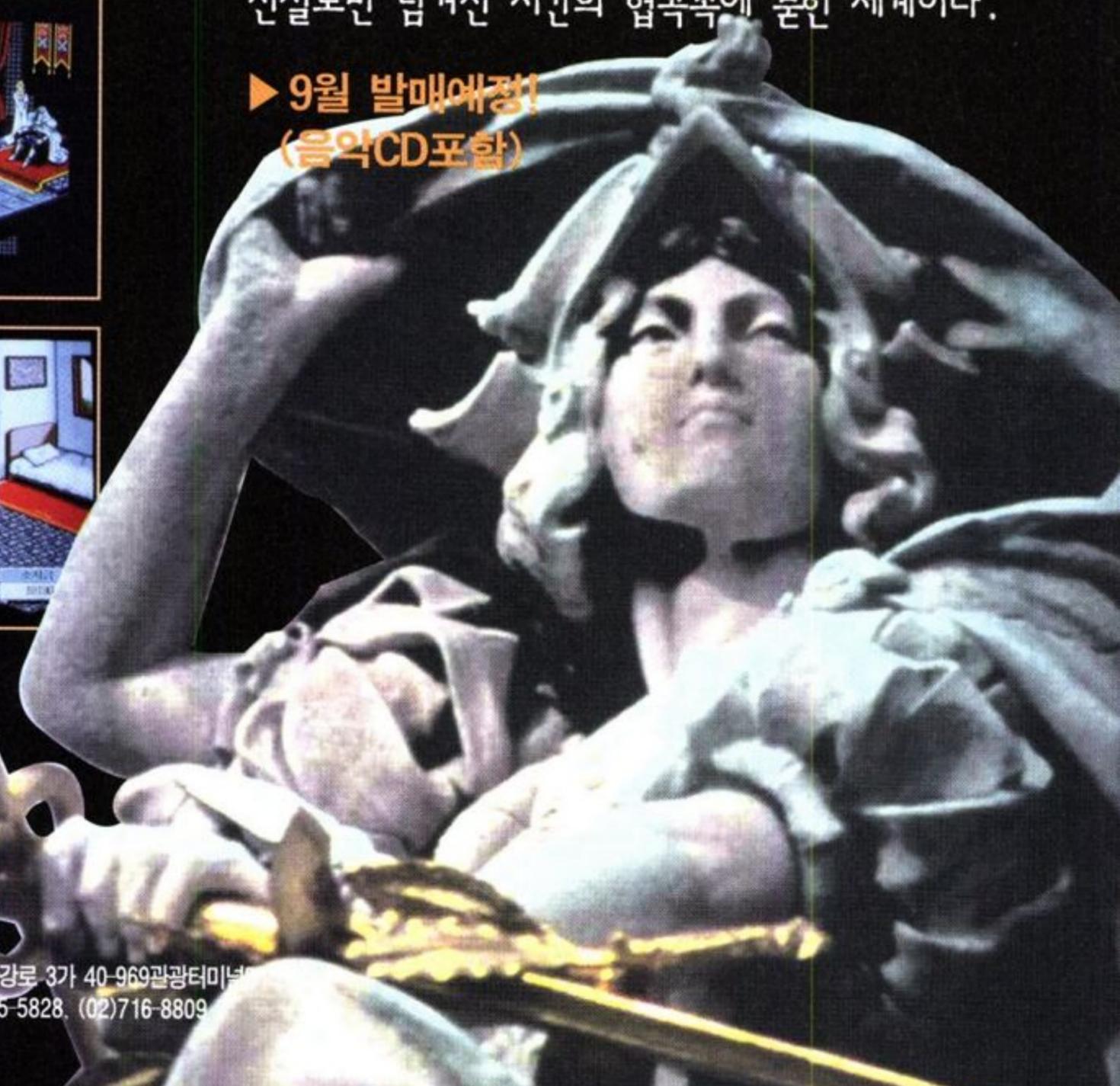
시뮬레이션 RPG

(주)아랑
서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광터미널
대표전화:(02)715-5828, (02)716-8809

# 그레이 스톤 사가

*THE GRAYSTONE WORLD*

## - 마계의 연못 -

**볼프 마이스**
출신:아스 왕국
성별:남
연령:23세
클래스:검술사(소드마스터)
특징:주인공들 중에서 가장 우수한 검술기술을 가지고 있다. 마법능력은 낮지만 검술로 결점을 커버 할수 있다

GRAY STONE WORLD

신들의 숨결이 느껴지는 위대한 대지검과 마법,
그리고 무력이 전부를 지배하는 욕망의 대지.
당신은 4명의 전사들과 함께 신비의 대륙 '그레이스톤' 만나게된다.

**카츄아 고츠**
출신:타니아 왕국
성별:여
연령:17세
클래스:활검사(바우 나이트)
특징:검과 활을 양쪽으로 사용할 수 있는 캐릭터로서 민첩성과 방어능력이 뛰어나다

**케인 발케노**
출신:모레도르 왕국
성별:남
연령:18세
클래스:프린스
특징:검기, 마법 양쪽의 평균적인 능력을 갖고 있으며매력이 많다

**카렌도르**
출신:윈바트 왕국
성별:여
연령:20세
클래스:마법검사(매직나이트)
특징:검기, 마법의 능력을 동시에 가지고 있는 캐릭터

**Pegasus Japan Corp.**

**디지타워 엔터테인먼트**
서울특별시 송파구 방이동 51-2 청호빌딩 1107호
TEL:(02)419-6004(代) FAX:(02)419-6005

# 비치발리볼

## BEACH VALLEYBALL

세계의 미녀와 함께하는
월드컵 비치 발리볼 대회
온가족이 즐길 수 있는
여름 방학용 시원한 배구게임

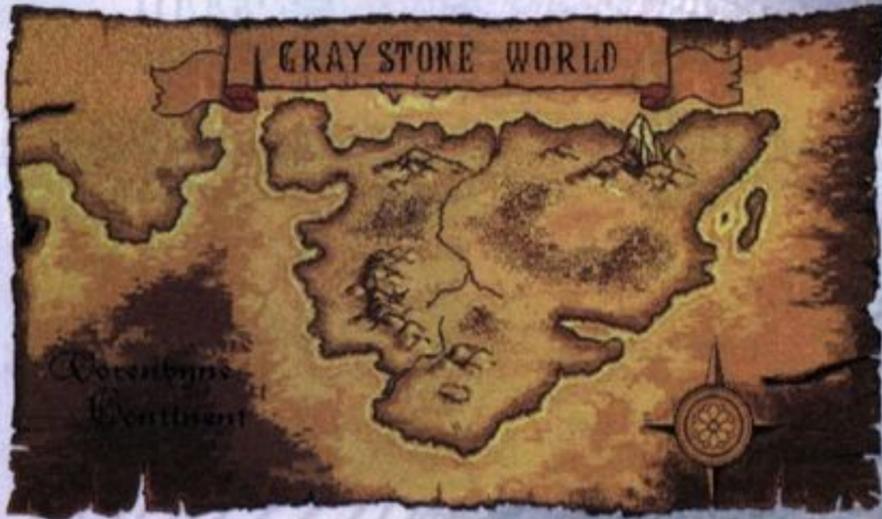
판매원
**영컴프라자**
TEL : 442-7240

**게임의 특징**

1. 1인용, 2인용, 3인용, 4인용 게임
2. 부드러운 애니메이션
3. 박진감 넘치는 효과음
4. 스피드 조절기능

개발원

# 슬기틀 Game from Japan

## 그레이 스톤 사가

**제작사**: 페가수스/디지타워 엔터테인먼트
**장 르**: 시뮬형 롤플레잉
**시스템 요구사항**: IBM-PC 386 이상/ 램 4메가 이상/ VGA
사운드 블라스터 호환 카드/마우스 필수
**가 격**: 37,000원 예정(테마 음악 CD-ROM 포함)
**발매일**: 8월 20일 예정

이 게임은 그레이 스톤이라고 불리우는 환타지 세계를 무대로 한 시뮬형 롤플레잉이다. 게임은 각 맵에 설정된 여러가지 임무를 달성하는방식이며 게임의 최종 목적은 4왕국을 위협하는 마계의 출현을 저지하여 원흉인 마계의 연못을 정화하는 것이다. 초기 스토리는 다음과 같다.

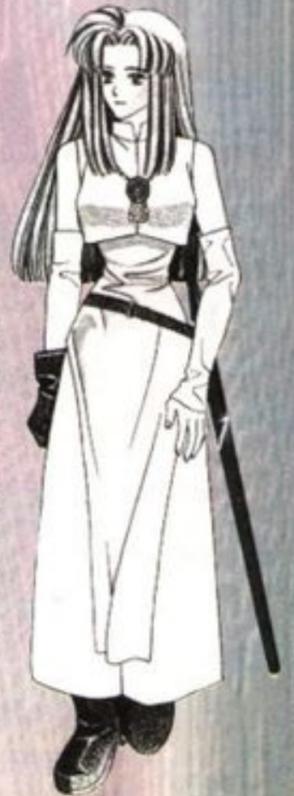
그레이 스톤... 모든 것과 통하는 중앙 대륙과 대륙을 연결하듯이 뻗어있는 소대륙으로 구성된 세계. 남방에 위치한 소대륙 [바렌파인]은 중앙 대륙에서 이주해온 몇몇 소수 민족과 토착민만이 사는 국경 주변의 대륙이다. 그러나 전란으로 황폐해진 이민족으로서 서로를 인정하지 않는 사람들이 제멋대로 국가를 만들었기 때문에 전쟁은 계속될 수밖에 없었다.

그중에서도 많은 용병들을 거느리고 중앙 대륙에서 온 칸사로루파족은 순식간에 바렌파인을 석권하고 강대한 국가를 수립했다. 칸사로루파의 족장인 파우스토크 모레도는 신적인 카리스마를 지닌 사람으로 불안에 떠는 민심을 장악하여 바렌파인의 지배자로 군림하고 있었다.

그의 왕국은 그의 위대한 이름을 따서 모레도어라고 불리워졌다. 그러나 모레도어의 세력이 커짐에 따라 이민족과의 마찰도 빈번해졌고 영주의 노예 학대 사건으로 인해 하층 계급의 폭동이 일어났다. 왕국에서는 이를 진압하기 위한 병사를 모집했는데 용병 국가의 성격상 많은 비용이 들기 마련이였다. 하지만 자금 압박을 풀기 위해 국민들에게 무거운 세금을 부과한 탓에 폭동을 더 악화되고 말았다.

어느날 사태를 걱정하는 국왕 앞에 마술사가 나타났다. 이 자가 왕국을 구하기 위한 계략을 국왕에게 전언했다. 늘어만 가는 가난한 이민자들이 더이상 왕국에 들어오지 못하도록 하는 계략. 국왕 파우스토크는 주저없이 위장전쟁이라고 하는 마술사의 조언을 따랐다. 모레도어의 전란이라고 불리운 기나긴 전쟁의 서막은 파우스토크 자신이 초래한 것이다...

**◁케인**
출신: 모레도어 왕국
나이: 18세
모레도어 왕국의 당주이며 발카노 왕의 아들. 정의감이 강한 청년이다

**카추아 코츠▷**
출신: 타니아 왕국
나이: 17세
모레도어의 전란으로 인해 몰락한 코츠가의 딸. 성격이 활발하고 밝은 편이지만 금전 관계에 있어서만은 신경질적인 반응을 보인다

**◁카렌 도웰**
출신: 월버트 왕국
나이: 20세
전사한 아버지의 뒤를 이어 궁정 직속의 매직 나이트로 있다. 우애가 두텁고 마음씨 착한 아가씨이다

**볼프 바이스▷**
출신: 야스 왕국
나이: 23세
평상시에는 온후한 사나이지만 전투에 임하면 귀신으로 돌변한다. 야스 황제로부터 두터운 신뢰를 받고 있다

**◁사라 패른틴**
모레도어 기사단의 처녀 기사. 케인을 돌보는 일을 한다

**라스얼 도웰▷**
카렌 도웰의 동생. 동물을 사랑하는 얌전한 청년이다

# IBM PC 히트게임차트

## 애독자인기순위

### 1 탄생

- 시뮬레이션
- 소프트맥스
- FD/38,500원
- 소프트맥스 (02-598-2554)

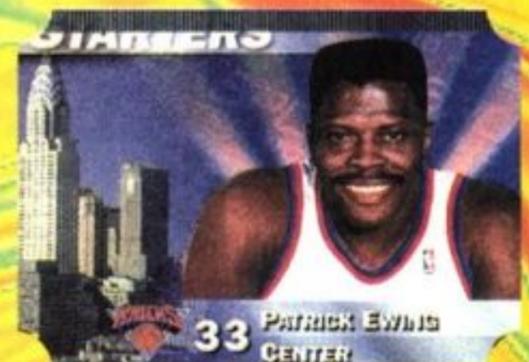
### 2 은하영웅전설3SP

- 시뮬레이션
- KCT
- FD/39,000원
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

### 4 제기드 얼라이언스

- 시뮬레이션
- 서테크
- CDROM/35,000원
- LG 소프트웨어 (02-767-0601)

### 5 NBA 라이브'95

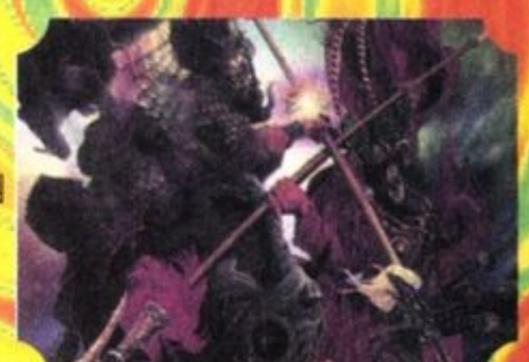
- 시뮬레이션
- 일렉트로닉 아츠
- CDROM/45,000원
- 동서게임채널 (02-606-8020)


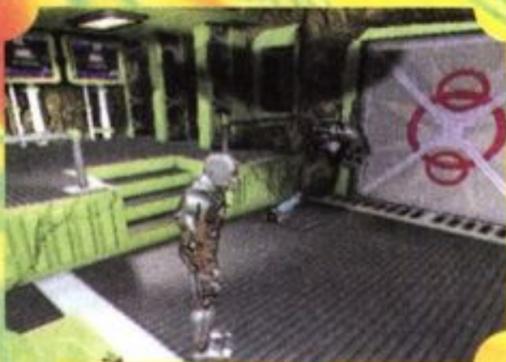

## 애독자구매희망순위

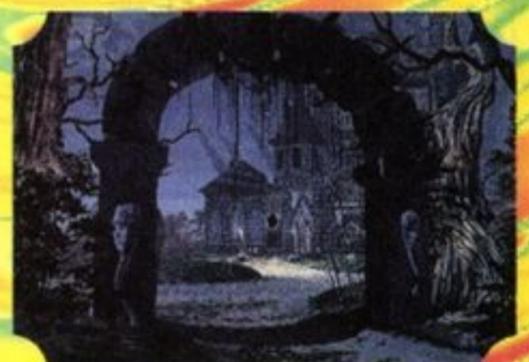
### 1 3X3 아이즈 흡정공주

- 어드벤처
- 일본크리에이트 KCT
- 10월예정
- CDROM/ 가격 미정
- SKC 소프트랜드 (080-023-6161)

### 2 삼국지영걸전

- 시뮬레이션
- 코에이/범아정보시스템
- 8월예정
- FD/가격 미정
- 범아정보시스템

### 4 바이오포지

- 액션
- 오리진
- CDROM/45,000원
- 동서게임채널 (02-606-8020)

### 5 판타스마고리아

- 어드벤쳐
- 시에라
- CDROM/가격미정
- 동서게임채널 (02-606-8020)

## 슬기틀마감뉴스

### [대항해시대II] 핸드북 발매!

일본 코에이사의 걸작 시뮬레이션 시리즈로서 국내에서도 호평을 받고 있는 [대항해시대II]. 이 게임의 모든 것이 담긴 핸드북이 발매됐다.

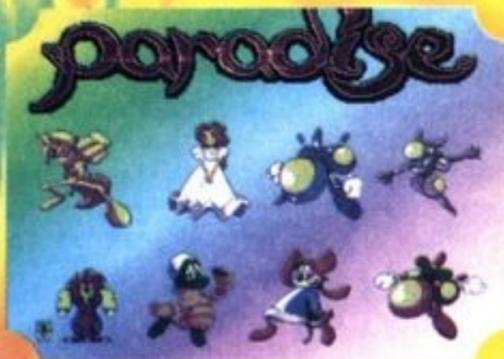
플레이어의 수준에 따라 게임의 요점 사항을 정리했으며 항해 방법에 대한 구체적인 설명도 들어있다. 특히 초보자를 위한 철저한 게임 분석과 등장인물들의 이야기가 한편의 소설처럼 펼쳐진다. 각 지역별 지도와 인물설정자료도 들어있다. 코에이사의 국내유통사인 범아정보시스템(BISCO)에서 발매했으며 가격은 6,500원이다.

## 3 풀스로틀

- 어드벤쳐
- 루카스 아츠
- CDROM/45,000원
- 동서게임채널 (02-606-8020)

| 순위 | 타이틀 | 장르 | 제작사 | 구성 및 가격 |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 대항해 시대 | 시뮬레이션 | 코에이 | FD/39,000원 |
| 7 | 다크포스 | 액션 | 루카스 아츠 | CDROM/49,000원 |
| 8 | 파워돌 | 시뮬레이션 | KCT | FD/37,000원 |
| 9 | US 네이비 화이터 | 시뮬레이션 | 일렉트로닉 아츠 | CDROM/45,000원 |
| 10 | A트레인 4 | 시뮬레이션 | 아트딩크 | FD/33,000원 |
| 11 | 샤키 | 액션 | 패밀리 프로덕션 | FD/33,000원 |
| 12 | 퍼스트 퀸 4 | 시뮬레이션 | KSK | FD/37,000원 |
| 13 | XCOM 2 | 시뮬레이션 | 마이크로 프로즈 | CDROM/35,000원 |
| 14 | 젠타의 기사 | 롤플레잉 | 메가테크 | CDROM/36,000원 |
| 15 | 적벽 대전 | 롤플레잉 | (유)지관 | FD/29,000원 |

## 3 올망졸망 파라다이스

- 액션
- 패밀리프로덕션/7월 예정
- FD/가격 미정
- 패밀리 프로덕션 (032-862-9623)

| 순위 | 타이틀 | 장르 | 제작사 | 구성 및 가격 |
|---|---|---|---|---|
| 6 | USS 타이쿤데로가 | 시뮬레이션 | 마인드스케이프 | CDROM/가격미정 |
| 7 | 펜저 대전략 | 시뮬레이션 | SSI | CDROM/45,000원 |
| 8 | 닥터 브레인3 | 어드벤처 | 시에라 | CDROM/가격미정 |
| 9 | 뷰로 13 | 어드벤처 | 테이크 2 | CDROM/44,000원 |
| 10 | FX 화이터 | 액션 | GTE | CDROM/가격미정 |
| 11 | 나스카 레이싱 | 액션 | 버진 | CDROM/가격미정 |
| 12 | 플라이트 언리미티드 | 시뮬레이션 | 버진 | CDROM/가격미정 |
| 13 | 에올의 모험 | 액션 | 패밀리 프로덕션 | FD/가격미정 |
| 14 | 디그 | 어드벤처 | 루카스 아츠 | CDROM/가격미정 |
| 15 | 데들러스 인카운터 | 어드벤처 | 버진 | CDROM/가격미정 |



# Contents

INDEX 1995.9[SEP] GAME POWER

### 슬기틀 GAME from JAPAN



### 슬기틀 히트게임 차트 ····· 10

### 슬기틀 GAME from AMERICA



### 슬기틀 게임정복

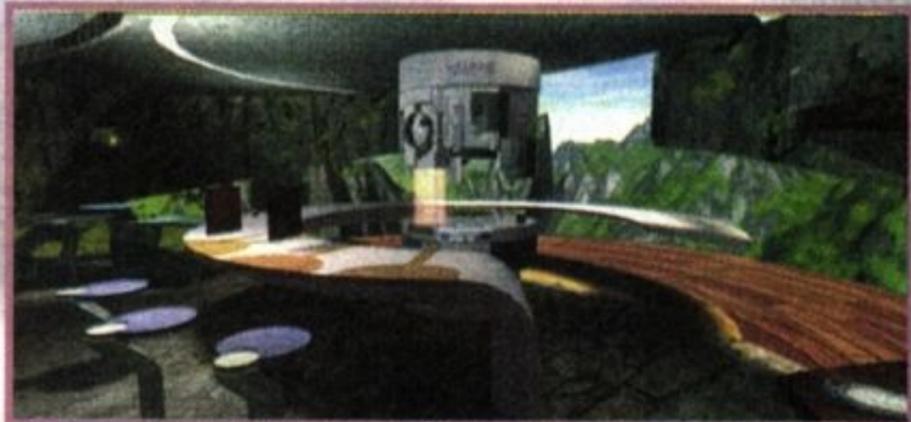


### 비디오 게임 공략집

## 저니맨 프로젝트2 -시간의 방랑자-

**제작사** : 생츄리 우드
**장　르** : 어드벤처
**시스템 요구사항** : IBM-PC 386DX-33 이상/ 램 8메가 이상
SVGA/사운드 블라스터 호환 카드/키보드,
마우스 지원/CD-ROM 드라이브 필수
윈도우 3.1 이상 필수
**가　격** : 미정
**발매일** : 8월 예정
**자료 협찬** : 익스프레스CD (7176-102~3) 용산 관광터미널 2층

어드벤처 게임을 즐기는 유저라면 저니맨 프로젝트라는 게임을 기억하고 있을게다. 일반 게임과는 달리 윈도우에서 실행되는 독특한 스타일과 시간여행이라는 독특한 소재를 바탕으로 한 탄탄한 스토리 구성으로 잔잔한 파문을 던진 바 있다. 그러나 1편에서는 윈도우 시스템의 한계성 때문에 느리고 지루한 감이 없지 않았으나 나중에 [저니맨 프로젝트 터보]라는 이름으로 선보인 2편에서는 그러한 문제점을 없애기도 했다. 똑같은 미래란 존재할 수 없다라는 미묘한 전제 아래 만들어진 이 게임은 [시간속에 묻히다]라는 독특한 부제 아래 인기를 예약해 두고 있다.

서기 2209년, 인류의 과학은 끝없는 진보를 거듭하고 끝내는 타임머신이라는 기계를 만들어내서 새로운 과거와 미래를 창출할 수 있는 기회를 만들어낸다. 그러나 이러한 타임머신으로 인해 발생하는 여러가지 부작용과 범죄를 막기 위해 TSA라는 재단이 구성되고 플레이어는 이 재단에서 일하는 대원이다. 그러던 어느날 미래에서 찾아온 플레이어 자신이 미래에서 발생하는 대재난에 대해 경고를 하고 플레이어는 인류의 생존권을 위해 뭔가 해야 하는 상황에 처한다.

즉시 시간여행을 위해 만들어진 시간여행장갑을 장착한 플레이어는 4차원 공간을 통해 미지의 세상으로 날아간다.

현재 이 게임에 대해 발표된 것은 간단한 몇가지 자료들과 약간의 게임을 즐길 수 있는 데모뿐이지만 데모에 등장하는 중세의 아더왕 시대의 이야기만 보아도 이 게임의 높은 완성도를 가히 짐작할 만하다.

게임의 구성도 전작과 마찬가지로 간단한 아이템 상자와 가고자하는 방향을 선택해주는 화살표로 이루어져 있다.

본 화면으로 들어가서 열고 닫고 줍고 할 경우에는 아이콘이 자동으로 변하기 때문에 진행상의 불편함은 별로 없을 것 같다. 이 게임은 윈도우에서 돌아간다는 장점을 최대한 살리기 위해 멋진 동영상 비주얼과 그래픽을 자랑하는데 이런 점에 있어서 이 게임을 따라 잡을 게임은 당분간 없을 듯하다.

그러나 속도상의 문제점이 많이 개선된 것이 눈에 띄지만 아직까지도 문제점이 남아있지 않나하는 의구심과 게임을 만족스럽게 즐기기 위해선 최소한 팬티엄 정도는 가지고 있어야 하지 않나하는 두려움이 앞선다.

# 분노의 폭발 BLOWN AWAY

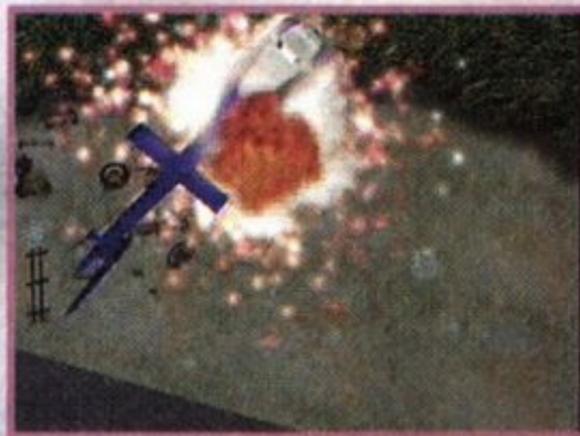
**제작사** : 이미지네이션 파일로트
**장 르** : 퍼즐형 어드벤처
**시스템 요구사항** : IBM-PC 486-33 이상/ 램 8메가 이상
VGA/사운드 블라스터 호환 카드/마우스 필수
CD-ROM 드라이브 필수/ 윈도우 3.1 이상
**가 격** : 44,000원
**발매일** : 7월 발매
**문의처** : 이지 M&N(02-3452-3711)

게임 제작사보다도 영화가 더욱 유명하다고 할 수 있는 이 게임은 영화의 박진감 넘치는 일련의 스토리를 전개하다가 도중에 특정 사건이 일어나는 부분에 〔일곱번째 손님〕 등에서 볼 수 있던 사고형 퍼즐 24가지를 도입하여 전체 흐름을 통제하는 동시에 플레이어의 흥미를 유발시키고 자발적인 참여 의지를 유발하도록 만들어진 게임이다.

암기력, 추리능력, 계산능력, 논리성 등 전반적으로 지적 능력을 개발 또는 향상시키는데 주안점을 두고 고안됐기 때문

에 스토리의 적재 적소에 퍼즐이 잘 배치된 느낌이다. 또 게임에 대비한 연습모드(OPTION)가 별도로 제공되어 각 퍼즐을 미리 연습해서 익힌 다음 본 게임을 진행할 수도 있으며 각 게임에 대한 충분한 힌트가 설명서에 제공되고 있다.

본 게임에 등장하는 단위 퍼즐의 문제는 무작위 추출방식에 의해 실행되기 때문에 출제되는 문제는 언제나 달라진다. 즉, 한개의 퍼즐을 놓고 볼때 같은 문제는 두번 다시 나오지 않는다는 것이다. 스토리의 진행과정에서 나오는 동화상의 경우 다른 게임과는 달리 AVI 화일을 풀화면으로 사용하고 있다.

풀화면이라는 과감한 선택으로 인해 각 장면이 시원시원하게 느껴지는 반면 다른 게임에 비해 화질이

떨어지는 약점은 감수해야 한다.

물론 게임이 진행되는 화면은 3차원으로 랜더링된 고해상도 모드를 사용하기 때문에 게임진행이 상당히 깔끔한 느낌을 받을 수 있다.

또한 게임 도중에 등장하는 퍼즐은 7번째 손님에 비해 단순하고 손쉽게 조작할 수 있도록 만들어져서 누구나 쉽게 즐길 수 있다.

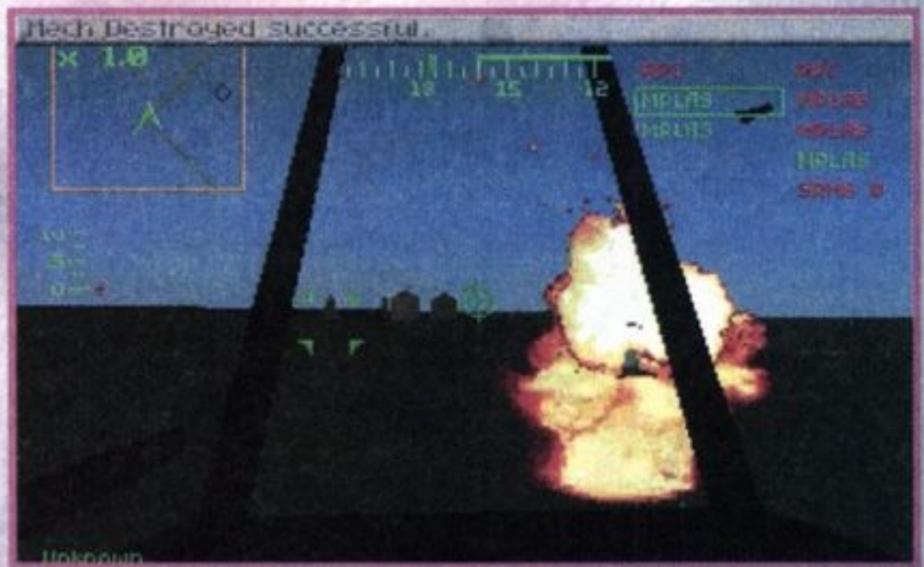
플레이어는 게임상에서 보스톤 폭발물 제거반의 일원인 제임스 도브가 되어 복수심에 사로잡힌 잔인한 아일랜드 폭파 테러범 저스터스와 두뇌 싸움을 벌여야 한다.

퍼즐을 풀어가면서 그가 설치한 모든 폭탄을 해체해야 하는데 폭탄이 해체될 때는 조롱섞인 말투로 칭찬을 해주던 그에게 뜨거운 맛을 보여주는 것이 주인공의 임무이다.

## 메카 워리어2 MECHWARRIOR2

제작사 : 다이나믹스
장 르 : 시뮬레이션
시스템 요구사항 : IBM-PC 486 이상/ 램 8메가 이상/ VGA 사운드 블라스터 호환 카드/키보드, 조이스틱 지원/CD-ROM 드라이브 필수
가 격 : 미정
발매일 : 미정

3차원 가상 현실 게임의 붐을 타고 만들어졌던 여러가지 게임 중에서 가장 인상적이고 가장 비싼 가격에 유저들을 황당하게 만들었던 게임이 있는데 [배틀 테크]가 그것이다. 한때는 국내에도 소개되어 회원제로 게임을 즐기게 하는 등 여러가지 방법으로 유저들을 끌어모으기 위해 애썼지만 너무나도 복잡한 기계 조작법과 비싼 가격 등으로 인해 소리없이 사라져버린 게임이다. 그러나 이 게임이 완전히 사라진 것은 아니었다.

거의 완벽에 가까운 완성도를 자랑하는 게임이 단지 환경이 완벽하게 조성되지 못했다는 이유로 사라지기엔 너무 억울했나 보다. 그래서 일부 게임 제작사들이 게임기로 컨버전하는 등 다각적인 노력을 기울였다. 특히 다이나믹스사에서 제작한 [언더시즈]나 [메카 워리어]라는 게임이 PC 게임 유저들에게 인기를 얻었다. 시뮬레이션에 관심을 가진 유저들이 이 게임을 그냥 놔둘리가 만무했던 것이다.

다이나믹스는 시에라가 합병시켜 회사이다. 어드벤처의 대명사라고 할 수 있는 시에라가 다이나믹스를 탐냈던 이유는 한가지. 그것은 바로 상상을 초월할 정도로 정교하게 제작하는 3차원 그래픽 기술의 노하우였다.

게임 시작과 함께 육중한 로보트를 움직이면서 작전을 수행하는 도중에 현실과 가상 세계와의 시공을 넘나들면서 무아지경에 빠지는 이 게임은 다양하게 표현되는 조종간의 모습과 여러 방향으로부터의 시점, 정교하면서도 현실적으로 움직이는 메카 로보트, 그리고 수많은 종류의 적 메카들과의 전투를 통해 비행 시뮬이나 탱크 시뮬과는 전혀 다른 느낌으로 다가올 것이다.

챔프점수 8

# 제기드 얼라이언스

- 제작사 : 서테크
- 장 르 : 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종/램 4MB 이상 VGA/사운드 블라스터 호환카드/마우스 필수
- 발매일 : 95/7월말 발매
- 가 격 : 35,000원
- 문의처 : LG 소프트웨어(02-7670-601)

## 프롤로그

1952년 1월, 남대서양의 메타비라라는 조그만 섬에서 비밀리에 핵실험을 실시하고 있었다. 그리고 세월이 흘러 이 섬에서 자라는 팔로우라는 식물에 귀중한 의약품을 만드는데 필요한 수액이 들어있다고 알려지면서 문제가 발생하기 시작했다. 이 식물의 효능을 연구하던 루카스 산티노 박사가 자신의 사리사욕을 채우기 위해 군대를 조직하고 동료 과학자였던 잭과 브랜다 박사를 섬의 한귀퉁이로 쫓아버린 것이다.

이제 플레이어가 할 일은 세계 각지에 흩어져 있는 수많은 용병들 중에서 이 사건 해결에 가장 적합하고 판단되는 사람들을 고용하여 60개로 나눠져 있는 섹터를 차례대로 점령해가면서 산티노의 야망을 분쇄시키는 것이다.

처음으로 잭과 브렌다를 소개받는다

아름다운 브렌다가 사망하는 엔딩을 볼 수도...

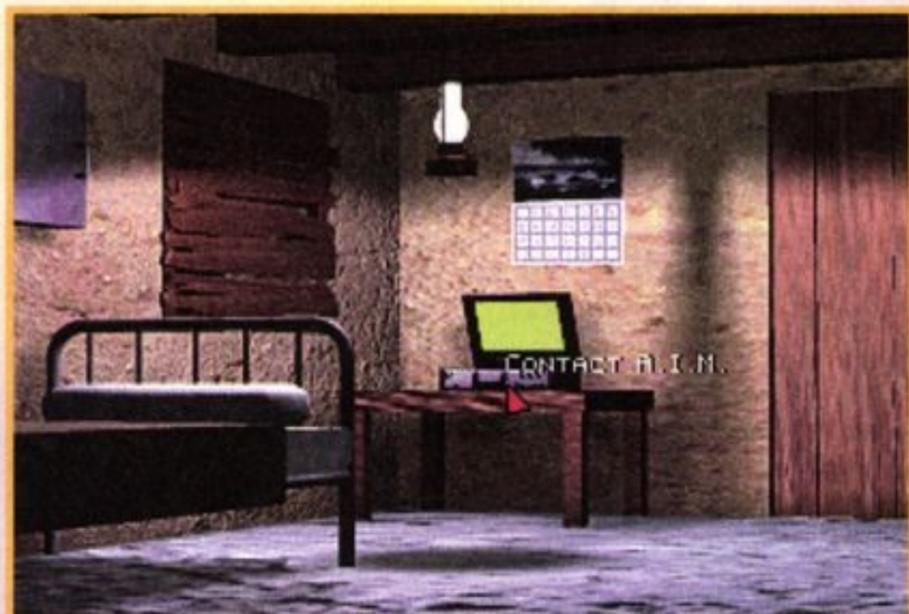
산티노 또한 주인공들의 동태를 완벽하게 파악하고 있다

## 용병의 고용

이 게임은 전투에 관련된 모든 내용이 용병들의 활약을 통해 이뤄지기 때문에 능력있는 용병을 고용한다는 것은 게임 진행상에서 가장 중요한 일이라고 할 수 있다. 처음 시작할 때는 거의 풋나기에 불과한 주인공에게 거물급 용병들은 코빼기도 보이지 않고 보잘 것없는 용병들만 몰려든다. 그러나 이중에서 가능성이 있는 인물들을 찾아내서 토지와 돈을 늘려가다가 중반쯤에 주인공의 이름이 알려지면 거물급 용병들을 고용하는 것이 바람직하다.

특히 고용에 관해서는 매뉴얼과 BIO항목, 그리고 용병들의 이야기를 잘 들어야 한다. 고용에 영향을 주는 것은 여러가지가 있는데 이에 대한 자세한 내용을 파악하려면 AIM의 INFO 항목을 참조해야 한다.

처음에 고용할 수 없는 용병들은 나중에 경험이 많이 쌓이면 고용할 수 있지만 한가지 신경을 써야 할 것이 있다. 용병들간의 관계인데 이들의 연관성에 따라 고용하는 묘미가 달라진다. 예를 들면 게리, 래리, 스파키는 모두 남매 사이다. 그러나 그들은 사이가 나빠서 동시에 고용할 수 없다.

또 게임을 진행하다 보면 몸으로 느끼겠지만 믿을 수 없는 녀석들이 여러놈있다. 헐(hurl)이란 녀석은 중도하차를 잘하므로 매뉴얼을 참조하면서 이런 친구들은 면접에서 탈락시키자.

처음시작하는 화면

## 용병의 종류

게임을 시작하면 60명의 용병 중에서 8명까지 고용할 수 있지만 웬만한 용병들은 플레이어의 경험이 미흡하다는 이유를 들어서 전투에 참가하지 않는다. 그나마 고용할 수 있는 자들은 값이 싼 반면에 능력이 한참 떨어진다.

이런 용병들을 제대로 활용하려면 특징을 확실하게 파악해야 한다. 이들의 특성을 파악하려면 용병들의 프로필을 읽어보거나 이들이 장비하고 있는 무기들을 보고 능력을 판단할 수 있다. 일반적으로 용병은 4가지로 분류할 수 있다.

### 의료진

의료진을 둘로 나눠서 한팀은 기지에 남기고 나머지 한팀은 실전에 참가시킬 수 있다. 주로 실전에서 동료를 치료하는 것이 바람직하다. 이들이 전투중에 동료를 치료하려면 사격술도 어느 정도 갖춰주는 것이 좋겠지만 그 정도의 용병을 만나기란 쉽지 않다.

처음에는 엘리(Dr. Eli Summers)나 마리(Mary Beth Winkels) 정도를 사용할 수 있는데 가격으로 볼 때 마리가 더 경제적이다. 나중에 능력이 쌓이면 팍스(Cynthia "The Fox" Guzzman)를 고용 할 수 있는데 의학적 능력이나 여러가지 면에서 아주 뛰어나다.

나중에는 유명한 의사들을 얻을 수 있지만 그때쯤에는 여러모로 익숙해진 상태라서 초반에 사용하는 이들보다 강한 인상은 받지 못할 것이다.

### 폭발물 전문가

이들은 전투 지역에 숨겨진 부비트랩 등을 제거하는 역할을 한다. 또한 폭탄 제조에도 뛰어나다. 초반에는 무리를 하더라도 피델(Fidel Dahan)을 필히 고용하자.

나머지 용병들은 폭발물에 관해선 거의 백치이다. 나중에는 상당히 비싸지만 정말 제대로 일을 처리하는 마이크(Mike)라는 친구를 고용할 수 있는데 그의 능력치처럼 만능에 가까운 실력을 발휘한다.

### 기술자

기지에 남아서 아이템을 수리하거나 전투에 참가한다. 초반에는 스펙(Speck T. Kline)이 가장 뛰어나고 엘로이(Elroy E. Token)도 쓸만하다.

중반에 접어들면 매직(Earl "Magic" Walker)이라는 친구를 고용할 수 있다. 가격은 비싼 편이지만 못하는 것이 거의 없는 이 친구는 제기드 얼라이언스 게임 내에서 가장 돋보이는 캐릭터이다.

### 전투원

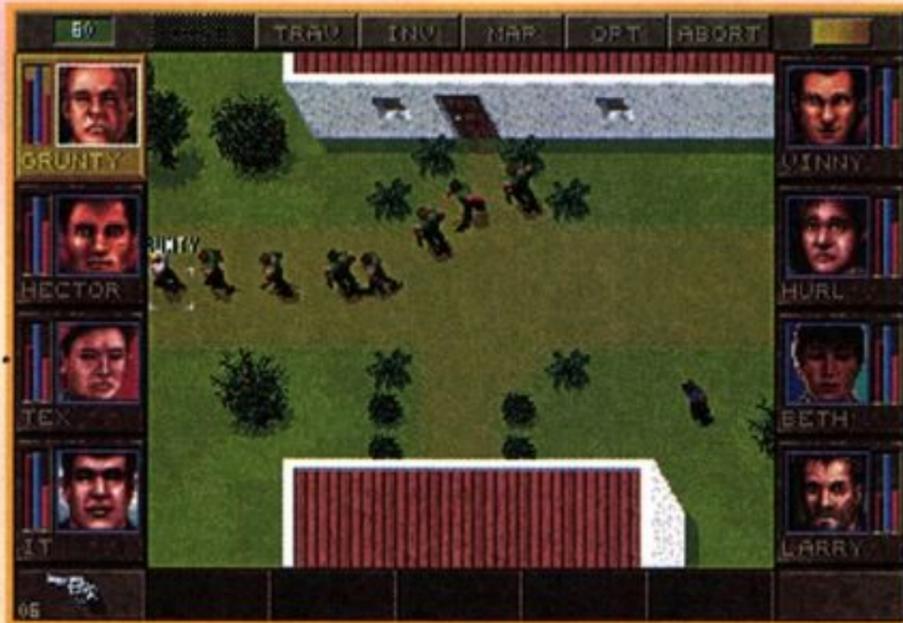
일반적인 전투에 참가해서 몸으로 때우는 역할을 담당하기 때문에 사격 능력과 체력이 뛰어나야 한다. 초반에 등장하는 용병 중에서 가장 돋보이는 캐릭터는 단연코 이반(Ivan Dolvich)이다.

처음에 고를 수 있는 캐릭터치곤 상당히 비용이 비싸지만 믿을 수 있는 용병이다.

전투 능력 외에도 폭탄을 찾아내는 능력을 비롯하여 여러가지 재주를 가지고 있지만 러시아 출신이기 때문에 뭐라고 지껄이는지 알아들을 수 없는 단점도 있다. 이후에는 가격에 맞는 적당한 용병을 고용한다.

단체 이동 기능은 아쉽게도 한정되어 있다

## 팀 구성

누구나가 막강 팀을 만들고 싶은 욕심에 매직이나 마이크같은 친구들로 8명을 채우고 싶은 마음이 앞설 것이다. 그러나 이런 바램은 꿈같은 것이고... 우선 좋은 팀을 구성하려면 선택할 용병의 능력치가 고루 분배되어 있는지 확인해야 한다.

보통 팀을 만들 때는 사격 잘하는 친구들로 3명 정도 선택하고 의사 1명에 폭파전문가 1명, 기술자 2명 정도로 팀을 만들면 중반까지는 무난하게 진행할 수 있다. 기술자를 2명 고르면 1명은 기지에서 아이템을 수리하고 나머지 1명은 전투 지역에서 잠겨있는 문을 여는 작업에 참가시킨다.

## 총 수리

제 2의 목숨이라고 할 수 있는 총이 전투 도중에 고장을 일으키는 경우처럼 플레이어를 당황하게 만드는 일은 없을 것이다. 보통 전투를 치르다보면 간혹 총이 고장(Jammed 상태)을 일으키면서 작동을 멈출 때가 있지만 고장났다고 해서 총을 그냥 놔두지는 말자.

전투 도중에 몇번 더 쏴보면 발사될 수도 있다. 그것마저 안되면 수리해야 하는데 전투 화면에서 수리할 수는 없고 나중에 기지에서 수리해야 한다. 보통 계속해서 격발해 보면 대부분 다시 발사할 수 있으니까 여러번 시도해보자.

기지로 돌아와서 수리를 할 때는 그날 임무를 부여하는 화면에서 오른손에는 공구상자를 들고 왼손과 주머니에 고치고자 하는 아이템을 위치시킨다. 그리고 시간이 지남에 따라 왼손에 있는 아이템이 수리되고, 그 다음으로 주머니에 있는 아이템이 수리된다.

처음 시작하면 수액 정화 장치를 찾아야 한다

눈에 보이는 아이템은 모두 가진다

용병들의 인벤토리에서 무기를 장착한다

## 무기 결합

이 게임의 매력이라면 현재 가지고 있는 장비에 다른 장비를 장착함으로써 더욱 강력해진 무기를 얻을 수 있다는 점이다.

게임에 등장하는 무기를 결합해서 새로운 것을 만들어내는 방법은 다음과 같다.

### 폭탄

| 이글 스크리머 | 가스통 + 오일통 + 헝겊 + 최류탄<br>일반 최류탄보다 범위가 넓고 위력도 강하다 |
|---|---|
| 이글 사일런스 | 가스통 + 오일통 + 헝겊 + 마비탄<br>일반 마비탄보다 범위가 넓고 위력도 강하다 |
| 이글 도그 | 가스통 + 오일통 + 헝겊 + 독가스탄<br>독가스를 더욱 강력하게 개조시킨 것 |
| 이글 피어볼 | 가스통 + 오일통 + 헝겊 + 수류탄<br>폭탄의 일종이지만 위력은 그다지 크지 않다 |
| 시한폭탄 | 폭탄 + 데스토네이터<br>놀라운 위력을 발휘하는 설치용 폭탄이다<br>2턴 정도 후에 터진다 |
| 화염병 | 유리병 + 가스통 + 오일 + 헝겊<br>위력이 약하다 |

**헝겊은 커튼과 같은 것에서 간단히 구할 수 있다.**

### 총

| 총 + 금속조각 | 성능이 좋아진다 |
|---|---|
| 총 + 사일런스 | 소음기가 달린 총으로 소리가 작다 |
| 총 + 조준기 | 사격 성능이 올라간다 |

*여러가지 방법으로 문을 연다*

*완벽하게 개조된 M16*

*조준기까지 장착하면 금상첨화!*

## 돈관리

전투 도중에 상대편의 기지를 점령하고 여기저기를 돌아다니다 보면 생각지도 않은 양의 돈을 획득할 때가 있다. 이때 겁도 없이 대원들에게 돈을 왕창 맡겼다간 그날 저녁으로 땅을 치며 통곡할 것이다. 돈 잃고 사람도 잃고...

일반적으로 용병들은 믿을 수가 없는 친구들이므로 돈의 액수를 모두 천달라 이하로 분해해서 나눠줌으로써 대형 사고를 방지하자. 만약 이러한 방법이 귀찮으면 믿을 만하고 상당한 금액을 주고 고용한 용병에게 맡기는 것이 좋다.

## 수액추출공장 점령작전

게임의 중반에 접어들면 적들의 수액추출 공장을 파괴하는 임무를 수행한다. 그러나 적지에 침입했다가 적에게 위치를 발각당하면 적들은 자신들의 수액추출공장을 스스로 파괴해 버린다. 빼앗기느니 폭파시키는 편이 낫다고 판단하기 때문이다.

이 파괴 행위를 막으려면 적군을 소리없이 제거해야 하는데 아무래도 총소리 때문에 소리내지 않고 적을 제거하기란 쉽지 않다. 그 섹터로 가기 전에 네다섯개 정도의 소음기를 얻을 수 있는데 이것을 최대한 사용하기 바란다. 공장에는 아래로 들어가는 문과 오른쪽으로 들어가는 문이 있다. 일행을 두 파트로 나누어서 양쪽의 문으로 가게 한다. 먼저 아래쪽의 적을 없애고 그와 동시에 오른쪽 문으로 들어가서 두개의 문을 다 점령하고 적을 없애면 공장이 파괴되지 않고 이곳을 점령할 수 있다. 만약 실수를 해서 공장이 파괴되더라도 그렇게 걱정할 필요는 없다. 우리의 위대한 잭박사가 초인적인 위력을 발휘해서 며칠 후면 공장이 다시 재가동할 수 있도록 수리해 준다.

*접근전에서는 칼이 더 큰 위력을 발휘한다*

*새로 제작된 화염병. 그러나 위력은 별로...*

## 건물속에 침입

건물 안으로 들어가려면 그동안 모아뒀던 열쇠를 사용해야 하는데 이 열쇠만으로 열리지 않는 것이 허다하다. 만약 문이 열리지 않으면 창을 통해서 안에 적이 있는지를 확인한 후 슈류탄 등을 건물 내로 던진다. 그러면 내부에 있던 적들이 문을 열고 나타난다. 이런 방법으로 열쇠를 사용하지 않고 언제든지 문을 열 수 있다.

이외의 방법으로는 문여는 능력이 뛰어난 매직을 사용하는 방법이 있다.

만약 이런 방법이 통하지 않을 때는 적이 문을 열고 나올 때까지 끈질기게 기다리는 방법이 있을 수 있지만 차라리 그런 어리석인 행동를 하느니 포기를 하는 것이 낫다. 총 60개나 되는 섹터 중에서 한두군데 점령 못한다고 해서 문제될 것은 없으니까.

## 브랜다의 생존

이 게임은 약간의 멀티 시나리오성을 살려서 주인공의 행동에 따라 브랜다의 생사가 좌우된다. 여러가지 미션을 진행하는 도중에 브랜다가 자기 연구실이 있는 지역을 점령해 달라고 할 때 그녀의 말에 따라 그곳을 최대한 빨리 점령하자. 또는 브랜다가 적의 점령하에 있는 자신의 연구실로 되돌아갈 때 재빨리 따라가서 그 지역을 점령하면 브랜다는 계속 연구를 하게됐다며 좋아할 뿐만 아니라 이후로는 결코 죽지 않는다.

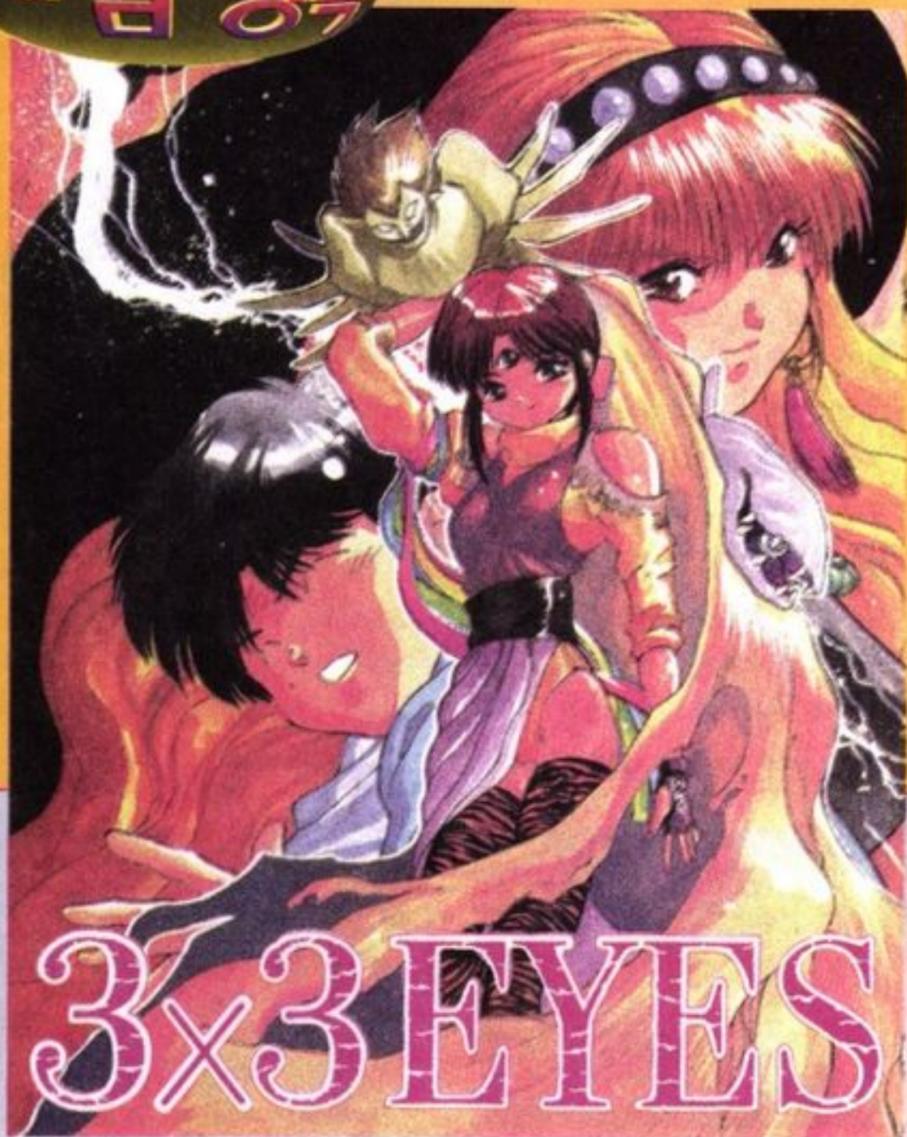
*Ctrl키를 사용해서 원하는 물건을 집는다*

슬기롭게 게임정복

★★ 챔프점수 10 ★★

# 3×3아이즈

## -三只眼變成-

■ **제작사** : 일본 크리에이트/KCT
■ **장 르** : 어드벤처
■ **시스템 요구 사항** : IBM-PC 386 이상/ 램 4메가 이상/VGA 사운드 블라스터 호환카드/마우스 필수
■ **발매일** : 95/7월 예정
■ **가 격** : FD/41,000원, CD/39,000원
■ **문의처** : SKC 소프트랜드(080-023-6161)

### 프롤로그

타카다 유조의 만화 3X3아이즈(3X3 EYES)의 인기는 국내에서도 가히 폭발적이었다.

일찌기 해적판 업체들의 활약(?)으로 인해 순식간에 국내에 깔린 바있으며 해적판이 잠잠해지자 국내의 모 만화 잡지에 연재되어 지속적인 인기를 누려왔다. 이 만화는 게임으로도 제작됐는데 일본의 크리에이트라는 회사가 애니메이션 어드벤처라는 새로운 방식을 도입하여 만든 〔3X3 아이즈 -삼지안변성-〕이라는 외전 형식의 어드벤처 게임이 그것이다. 그리고 95년에 들어서면서 그 속편인 〔3X3 아이즈 -흡정공주-〕를 윈도우용으로 제작하여 초인기 베스트셀러의 자리에 오르기도 했다.

### 게임의 특징

여타 일본식 어드벤처 게임과 마찬가지로 윈도우 형식의 아이콘 선택 방식을 취하고 있다. 게임을 진행하기 위해서는 〔보다〕 〔말하다〕 〔이동하다〕 〔사용하다〕의 4가지 아이콘을 상황에 맞게 사용해야 한다.

삼지안변성은 자세한 배경 설명이나 캐릭터들의 심리묘사를 위해 한장면을 넘어가는데도 많은 대사를 제공한다. 따라서 플레이어는 한마디로 노가다를 뛰어야 할 판이다. 하지만 게임이 워낙 짜임새있고 중간중간에 애니메이션 윈도우를 통해 풀애니메이션의 데모신이 등장하므로 노가다도 즐겁기 그지없다.

특히 이 게임은 진행 방법이나 스토리, 엔딩이 2가지로 나뉘어져 있는 멀티 시나리오 엔딩 시스템을 채용하고 있으므로 한번 게임을 클리어하더라도 스토리의 분기점에서부터 색다른 시나리오에 재도전할 수 있다. 챔프에서는 임의의 한 루트를 선정하여 분석했으니 나머지 한 길은 플레이어들이 직접 찾아가 보시길 바란다. 나중에 발매될 -흡정공주-편을 위해서라도 기본 스토리 및 세계관에 대해 자세히 알아두는 편이 좋을 것이다.(주인공의 이름은 PC-엔진용 -삼지안변성-의 주인공인 겐이치라 칭했음)

### 스토리 라인

전설 속에서만 존재하는 불노불사의 생물 〔삼지안운가라〕. 그들은 보통 인간과 동일한 외모를 지녔으나 이마에 제 3의 눈을 숨기고 있으며 그로 인해 상상을 초월하는 초자연적인 힘을 부릴 수 있다. 이전 삼지안 일족을 멸망의 길로 빠지게 한 대전투에서 파르바티(파이)는 파괴신 시바를 봉인함으로써 길고 긴 전투의 막을 내렸다. 그 후 파이는 가사 상태의 야크모를 살리기 위해 불노불사의 주술을 사용하여 그를 우(无)로 만들어 버렸다. 하지만 뒤늦게 자신이 봉인했던 파괴신 시바가 자신의 우(无)인 베나레스에 의해 부활하려 한다는 사실을 알고는 야크모를 주축으로 뜻을 같이하는 동료들과 함께 시바의 부활을 저지하기 위해 싸우고 있었다.

그러던 어느날... 세상의 저편에서는 다른 이들과 마찬가지로 이러한 일들이 벌어지고 있다는 사실조차 알지 못하는 소년이 있었다. 그는 전철 안에서 졸던 한 소녀가 정류장을 지나치는 바람에 허둥지둥 내리다가 떨어뜨린 여권을 줍는다. 그녀가 마음에 들었던 그는 한번이라도 그 소녀를 다시 만날 수 있으리라는 기대에 부풀어 집으로 돌아왔다.

차 안에서 졸다가 손잡이에 이마를 부딪힌 소녀를 보고 소년의 얼굴에 웃음이 번진다

한편 도시의 불빛 사이를 빠르게 지나가는 두 그림자가 있었다. 초췌해 보이는 한 사나이는 자신이 든 가방을 금발 소녀에게 빼앗기지 않으려고 안간힘을 다해 도주했다. 그러나 금발 소녀의 날카로운 공격에 그만 급소를 맞고 가방을 땅에 떨어뜨렸다. 소녀가 급히 가방을 주웠으나 가방 안에는 깨진 유리관만 덩그라니 남아 있었고 유리관에서 쏟아진 민들레 씨앗 같은 물체가 허공으로 날아갈 뿐이었다. 금발 소녀는 그러한 광경을 뒤에서 몰래지켜보는 어느 청년의 기척을 알아차리지 못했다...

깨진 유리관. 그곳에는 대체 무엇이...

금발 소녀의 모습을 바라보는 수수께끼의 청년

"아함 아직 두장이나 남았잖아!"

학교 과제를 하던 소년은 졸린 눈을 비비며 기지개를 폈다. 순간 창문을 통해 민들레 씨앗 같은 물체가 날아들더니 그의 손에 앉았다.

"민들레 씨앗인가? 씨앗치고는 너무 커... 내일 도서관에서 한번 알아보자."

소년은 과제를 마무리하지 못한 채 엎드려 자기 시작했다. 그때 씨앗이 반으로 갈라지더니 이상하게 생긴 벌레 한마리가 기어나왔다. 벌레는 서슴없이 자고있는 소년의 이마 한가운데를 파고들더니 아무런 흔적도 없이 이마 속으로 들어가 버렸다. 이것이 모든 사건의 시작이었다...

주인공의 손에 이상한 물체가 앉았다

이번 사건의 배후자인 사레스

## 사건의 서장

겐이치는 어젯밤 끝내지 못한 과제를 마무리하기 위해 도서관에 들리기로 마음먹었다. 도서관을 향하던 겐이치를 친구인 야나자와가 붙잡았다. 이번에 스키장에 가기로 했는데 시간이 어떠냐는 것이다. 별로 거절할 이유가 없는지라 가볍게 승락하는 겐이치. 야나자와는 회심의 미소를 띄우며 말했다.

"이번에 미카미 녀석이 여자 두명을 조달해 오겠다지 뭐야!"

덕분에 어제 전철에서 만났던 그 소녀가 생각났다. 여권을 전해줘야 하는데... 어쨌든 겐이치는 야나자와에게 도서관에 갈 이 갈 것을 권하고 결국 도서관으로 향했다. 그때 야나자와가 기겁을 한 표정으로 겐이치를 불러 세웠다.

"겐이치!"

겐이치가 놀라서 돌아보는 순간, 그의 눈앞에서 야구공 하나가 바늘로 찌른 풍선같이 터져버리는 것이 아닌가? 달려온 야부원들까지 이 믿어지지 않는 현상에 고개를 갸우뚱했다.

겐이치 역시 영문을 모르는 일이었다. 그는 계속 그곳에 있다가는 이상한 사람 취급을 받게될까봐 서둘러 도서관으로 향했다.

도서관에서 자료를 찾던 겐이치는 문득 민들레 씨앗이 머리에 떠올랐다.

"한번 찾아볼까?"

겐이치가 책을 찾으려고 일어서는데 갑자기 누군가가 자신을 주시하는 기분이 들었다. 섬짓한 생각이 들어 도서관을 두리번거렸지만 주위엔 아무도 없었다. 오히려 만화책에 빠져있던 야나자와에게 산만하다고 핀잔을 들었다. 자신의 생각 탓으로 돌린 겐이치는 화장실에 가려고 자리를 떴다. 화장실에서 볼 일을 보고 손수건을 찾던 그는 바지 주머니에 들어있는 여권을 발견했다.

"꽤 귀여웠는데... 언제 이걸 다시 돌려준담..."

딱 한번 본 것뿐인데 친근감이 드는 것은 무엇 때문일까. 감상적인 생각에 빠져있을 때 갑자기 화장실 벽이 일그러지더니 여러개의 뭉클한 손으로 변해 겐이치를 덮치기 시작했다. 전혀 상식 밖에 일에 당황하면서도 빠져나오려고 애를 쓰지만 손의 힘은 여간한 것이 아니다. 점차 의식을 잃어가고 있는 그의 앞에 비슷한 또래의 소년이 모습을 드러냈다.

"나와라. 코안야(光牙)!"

겐이치는 희미해져가는 기억 속에서 알 수 없는 말을 외치는 그의 모습을 보았다.

"겐이치! 겐이치!"

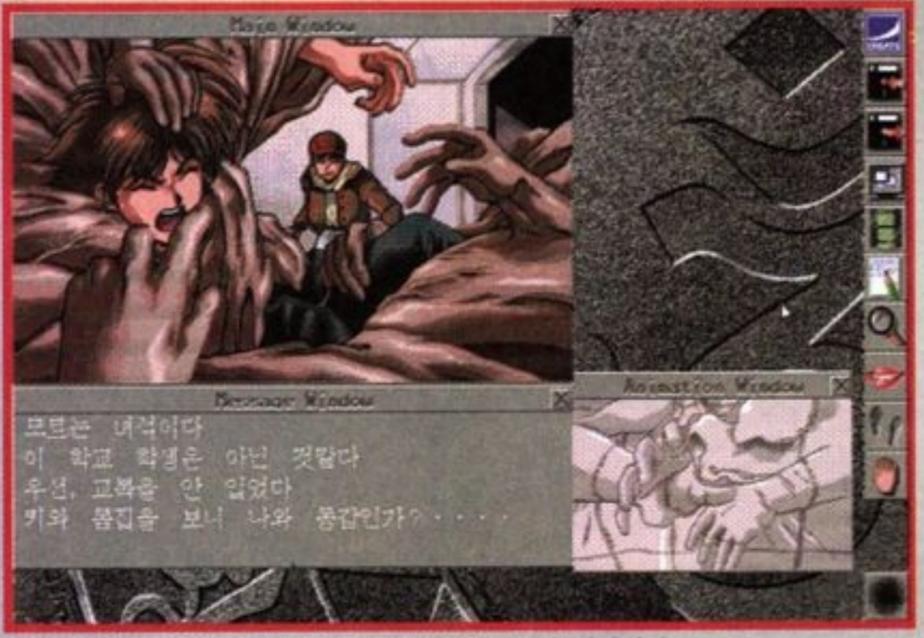
겐이치는 자신을 부르는 소리를 듣고 정신을 차린다. 눈을 떠보니 야나자와가 걱정스러운 눈으로 쳐다보고 있었다.

"아까 그게 너였니? 벽에서 나온 손은 뭐였지?"

겐이치는 서둘러 벽들을 조사해봤지만 여느 때와 다름없는 화장실 벽에 불과했다. 하지만 좀 전의 일들을 단순한 착각으로만 받아들일 수 없는 겐이치. 그는 자신의 몸을 살펴보다가 여권이 없어졌음을 발견했다.

화장실을 다 뒤져도 나오지 않았고 야나자와도 모른다면... 아까 그 사람이...

갑자기 안색이 나빠진 겐이치에게 야나자와는 역시 스키장에 가서 모든 것을 잊어버리는 것이 좋겠다며 화장실에서 그를 데리고 나왔다.

갑자기 공이...

벽에서 튀어나온 손이 겐이치를 덮칠 때 야크모가 나타났다

## 파이와의 만남

야나자와와 미카미와 함께 스키장에 온 겐이치. 친구인 미카미는 이미 한 여성을 포착하여 헌팅에 열을 올리고 있는 중이다. 미카미 자신이 데리고 온 두명의 여성도 꽤 귀여운데도 불구하고... 겐이치는 부러움과 질투심을 동시에 느끼며 미카미

를 바라보았다. 그런데 미카미가 목표로 정하고 꼬시고 있는 여성의 낯이 익었다.

"어디서 봤더라?"

그녀는 바로 여권을 분실했던 그 소녀였다. 이름은 파이. 겐이치는 자신이 파이의 여권을 분실했다며 사과하려 했으나 파이는 벌써 여권을 찾았다고 했다. 잠시 어리둥절한 겐이치였지만 자신들과 함께 스키를 타지않겠느냐고 적극적으로 제안했다.

"하지만 야크모가 여기에서 기다리라고 했는데..."

"야크모? 칫! 애인인가?"

겐이치는 결국 그녀의 설득하여 자신의 친구들과 같이 어울리기로 했다.

파이와 즐거운 시간을 보내던 도중 급작스런 기상변화와 함께 폭설이 내리기 시작했다. 일행은 폭설로 인해 호텔로 가는 길을 잃고 졸지에 미아가 됐다. 한치 앞도 재대로 가늠할 수 없는 폭설 속에서 얼마나 헤맸을까. 겐이치는 한 오두막집을 발견했다. 그곳에는 미야자와라는 청년과 그 일행인 듯한 남녀들이 먼저 들어와 있었다. 자신들도 겐이치 일행과 마찬가지로 눈길을 헤매다가 이 임자없는 오두막에 들어왔다고 한다. 서로 같은 입장이라 그런지 금새 친해져 버린 두 일행. 서로 이야기가 주고받다가 겐이치 또래로 보이는 한 소년이 이 오두막에 들어오면서 이야기가 잠시 끊어졌다.

"야크모!"

파이는 그를 야크모라고 불렀다. 겐이치는 그를 보고 반가워하는 파이를 보자 약간의 질투심이 발동했다. 야크모는 파이를 조난의 위기에서 구해줘서 고맙다며 겐이치에게 감사의 뜻을 표했다. 그의 말에 따르면 파이와 야크모는 스키장에서 아르바이트를 하고 있다고 한다. 하지만 야크모의 얼굴이 낯설지가 않은 겐이치. 하지만 확실하게 기억이 나지 않았다.

어느 정도 몸도 따뜻해지자 일행은 각자 마련한 잠자리로 들어갔다. 거칠게 몰아치는 눈보라를 빼면 모든 것이 평화로운 오두막. 그 오두막을 멀리서 바라보는 한 소녀가 있었다.

파이와 재회한 겐이치 일행

미야자와가 오두막의 문을 열어준다

야크모의 등장

## 안숙충(眼宿蟲)

화장실 생각이 나서 잠이 깬 겐이치. 1층에 있는 화장실로 가는 길에 파이가 나타나 그를 유혹했다. 뭔가 이상하다는 느낌이었지만 그녀를 거절하지 못하는 겐이치. 파이는 겐이치에게 키스를 했다. 겐이치가 상상에서 깨어난 것은 그때였다. 원인모를 이질감이 입 안에서 느껴졌기 때문이다. 정신을 차려보니 믿어지지 않을 광경이 눈앞에 펼쳐졌다. 파이의 입에서 정체불명의 괴물체가 나와 자신의 입안에서 요동쳤다. 숨을 쉴 수 없는 고통에 신음하던 겐이치를 구해준 것은 야크모였다. 그제서야 야크모의 정체를 알 수 있었다. 전에 화장실에서 자신을 구해준 것도 야크모였다. 야크모가 처치한 파이는 피를 흘리며 쓰러졌는데 보기 흉한 살덩어리로 변하더니 금새 사라졌다.

위기를 넘긴 겐이치에게 찢어지는 듯한 여성의 비명소리가 들려왔다. 미카미의 여자친구인 나쯔메였다. 나쯔메는 자신과 함께 스키장에 온 시카가 벽에 붙어서 참혹하게 죽어있는 광경을 목격한 것이다. 그와 동시에 미야자와의 일행 중에서 두명이 실종되는 사건이 벌어졌다. 이제 오두막에 남은 사람들은 그야말로 살아있는 공포 속에 빠지고 만 것이다.

겐이치는 야크모에게서 이 사건의 전모에 대해 들을 수 있었다. 삼지안운가라라는 요괴, 그 요괴가 파이이며 파이를 지키는 보디가드 역할인 불노불사의 우가 바로 야크모 자신이라는... 그리고 겐이치가 처한 상황까지도 말이다.

"네 몸속에는 지금 안숙충이라는 벌레가 기생하고 있어. 안숙충이란 숙주의 몸에 기생하며 그 숙주를 불노불사의 힘을 지닌 삼지안운가라로 바꾸는 벌레지. 어떻게 네몸에 들어갔는지는 알 수 없지만 지금 네가 겪고 있는 이상한 일들은 전부 그 안숙충 때문이야."

믿기 어려운 일들이지만 이미 몇번이나 직접 당했기에 사실을 부정할 수 없었다.

"그럼 사키가 죽은 것도 다른 두명의 행방불명도 전부 내게 들어온 안숙충 때문에 일어난 일이야?"

오두막에서는 남아있는 사람들은 언제 있을지 모를 요괴의 습격에 대비해 한군데 모여있었다. 그때 미카미가 갑자기 일어섰다.

"이런 곳에 나쯔메를 오래 놔둘 순 없어! 차라리 얼어 죽더라도 난 나가겠어."

미야자와의 만류에도 불구하고 결국 미카미와 야나자와, 나쯔메는 오두막을 나섰다. 미야자와도 자신의 일행을 찾아보겠다고 멋대로 움직이고 말았다. 얼마후 2층에서 미야자와의 비명소리가 들렸다. 야크모는 겐이치와 파이를 1층에 남기고 홀로 올라갔으나 그것은 함정이었다. 미야자와가 바로 요괴였던 것이다. 한편 아래층의 겐이치에게는 행방불명됐던 사마자끼가 공격해왔다. 자신의 팔이 산산조각나자 두려움에 떠는 겐이치. 그때 한줄기 섬광과 같은

파이로 변신했던 요괴

나쯔메는 넋을 잃고 있다

검날이 사마자끼를 두동강냈다.

겨우 고개를 들어보니 그곳에는 금발 소녀가 단검을 들고 서 있었다. 그녀는 다짜고짜 겐이치의 이마에 손가락의 피로 인(印)을 그리리더니 날카로운 칼날을 그의 목에 내리치려고 했다.

"사..사.. 살려줘...:"

그녀의 손아귀 힘은 겐이치를 훨씬 능가했다. 그때 2층에서 야크모가 야마자와에게 당해 떨어졌다. 금발 소녀는 단검을 거뒀다. 이때 파이에게서 잠을 깬 삼지안이 단번에 야마자와를 소멸시켜 버렸다.

야마자와가 소멸하자 오두막은 순식간에 폐허로 변해버렸고 죽은 줄 알았던 사키와 미카미 일행도 무사히 돌아왔다. 오두막을 나섰던 미카미를 죽이려고 했던 가짜 나쯔메는 그 금발 소녀가 이곳으로 오기 전에 해치워서 미카미는 무사했다고 한다. 그러면 이때까지의 사건들이 모두 환영(幻影)이었단 말인가... 겐이치는 금발 소녀를 찾아보았지만 이미 그곳에는 그녀의 모습이 보이지 않았다.

오두막을 떠나는 미카미

겐이치의 팔이 박살났다

야크모의 몸이 재생하고 있다

힘을 방출하고 잠들어버린 파이

## 로버트 박사를 찾아서

안숙충을 제거하고 평범한 인간으로 돌아오기 위해 야크모의 도움을 받게된 겐이치. 그는 지금 야크모의 동료인 링링과 스티븐 론, 그리고 파이와 함께 금발 소녀가 자신의 이마에 그렸던 인에 대해 연구하고 있다. 오랜 시간 끝에 링링이 찾아낸 문헌에 의하면 그 인은 중국 북서부의 칼크글루족이 사용하는 [대안숙충 요격 조지인]이라는 술법이었다. 그것은 안숙충이 기생하게 된 숙주가 삼지안이 되기 전에 생기는 신변의 위협에 대해 무의식 중에 발휘되는 힘인 [요격] 작용으로부터 자신의 몸을 방어하기 위한 것이다.

즉, 누군가가 겐이치에게 해를 가하려고 하면 무의식 중에 상대를 소멸시켜 버릴만한 힘(요격)을 지니고 있는 상태이기 때문에 그 소녀는 그러한 인술을 사용하여 그를 죽이려고 했던 것이다.

"그래서 적들도 전부 환영 공격으로 접근해 왔군. 직접 손을 댈 수는 없으니까 정신적으로 공격해서 육체를 무너뜨리려 한 거야."

야크모 일행은 납득이 간다는 듯이 이야기하며 안숙충을 제거하여 겐이치를 원래대로 되돌리기 위한 방법을 모색한다.

"보통 인간을 삼지안으로 만드는 안숙충. 그 사실을 베나레스가 알면 이 세상은 파멸이야. 시바는 파이와 또 다른 한명의 삼지안이 있어야 〈인간의 술법〉을 이용하여 완전히 부활할 수 있으니까. 겐이치를 노리는 것은 아마도 베나레스에게 반기를 품은 적대파일꺼야. 그러니까 베나레스는 이 사실을 아직 모르고 있다는 말이군."

링링은 안숙충에 대해 잘 알고 있는 J. 로버트 박사가 이란에 살고 있다는 정보를 주었다. 이란으로 날아가는 야크모와 겐이치, 그리고 파이...

이란의 시장 거리를 활보하며 박사를 찾던 일행은 박사의 조수에 의해 쉽게 박사를 찾을 수 있었다. 박사는 겐이치를 보더니 안숙충을 축출하고 겐이치를 인간으로 만들 수 있는 카크글루족의 카세라 노인을 소개시켜 주겠다고 했다. 그는 크레타섬에 살고 있으며 안숙충을 뽑을 때 필요한 주술구를 자신이 가지고 있으니 노인에게 줄 소개장과 함께 가지고 가라며 방으로 들어갔다. 이때 정체불명의 가면 사나이가 나타나 박사와 주술구를 가지고 밖으로 달아나 버렸다. 이 사건에 야크모가 정신이 팔려있는 틈에 또 한사람이 겐이치를 납치하려고 했다. 겐이치가 모든 것을 체념하려는 순간, 자신을 잡고 있던 가면 사나이가 맥없이 쓰러져 버렸다. 그곳에는 일전에 자신을 죽이려고 했던 금발 소녀가 칼을 들고 서 있었다. 왜 자신을 구해줬는지 영문을 모르고 있을 때 그녀는 야크모와 겐이치에게 자신을 소개했다.

이름은 스진 류메이. 안숙충을 관리하는 민족인 카크글루족의 전사라고 했다. 그녀는 종족의 보물이자 사명인 안숙충을 다시 회수하기 위해 겐이치를 습격했던 것이다. 안숙충이 완전히 숙주를 삼지안으로 만드는 데는 약 2주의 시간이 걸린다. 그안에 안숙충을 다시 원상태로 되돌리려면 숙주가 죽거나 주술자의 특별한 주문으로 안숙충을 빼내야 한다는 것이다.

그때 수정구에서 사레스의 영상이 나타났다. 그는 겐이치에게 자신한테 안숙충을 넘기면 인간으로 만들어 주겠다면 생각이 있으면 반달압바스로 나와 박사와 주술구와 함께 교환하자고 했다.

이곳에서 플레이어는 중요한 결정을 내려야 한다. 주술구를 잃어버린 마당에 새로운 마도사를 찾아서 안숙충을 분리해야 한다는 스진의 의견과 자신 때문에 납치된 박사를 구출하기 위해 반달압바그로 가야 한다는 양심파 주인공의 의견 중에서 하나를 선택해야 한다. 어느 의견을 선택하느냐에 따라 앞으로의 내용과 엔딩이 달라지니 말이다. 본지에서는 스진의 의견을 따라 플레이하겠다. 이럴 경우 야크모는 혼자서 박사를 구출하러 가고 나머지는 크레타섬으로 간다. 그리고 반달압바스로 가는 경우에는 파이 혼자 크레타섬으로 가고 나머지는 박사를 구하러 간다.

겐이치의 이마에 기생한 안숙충은 나날이 성장해 간다

로버트 박사와 주술구가 납치당했다!

다시 한번 요괴로부터 겐이치를 구해주는 스진

사레스의 제안

## 요격

스진의 의견에 따라 크레타섬에서 카세라를 찾은 일행. 스진은 돈만 밝히는 할아버지와 예전부터 알고 지내던 사이같았다.

"당신에게는 안숙충 제거를 맡길 수 없어요. 돈만 아는 엉터리 마도사!"

"스진. 그런 중요한 일이라면 진작 얘길 하지. 진짜 주술구는 따로 있단다. 그 박사가 구입해 간 것은 가짜야. 킥킥... 너니까 내 좀 싸게 해주마."

스진은 질렸다는 듯이 그가 인도하는 미노타우루스의 미궁으로 들어갔다.

주술구를 찾아 미로 속으로 들어온 겐이치. 하지만 그는 갑잡스런 사태로 말미암아 스진과 카세라 일행과 헤어지고 만다. 설상가상으로 파이 대신 그 무서운 삼지안이 눈을 뜨고... 어쩔 수 없이 출구를 찾아 헤매던 두사람은 소귀(小鬼)들의 무차별 공격을 당하고 만다. 아무리 삼지안의 힘이지만 워낙 수가 많은 지라 감당하지 못한다. 그때 겐이치가 발견한 기술. 그것은 요격을 자신이 직접 컨트롤하여 적절하게 사용하는 것이었다. 하지만 그는 아직 깨닫지 못하고 있었다. 요격을 사용할 때마다 몸에 조금씩 이상이 생긴다는 것을...

겐이치의 요격은 너무나 강력한 나머지 소귀들을 모두 처리하고도 삼지안과의 사이에 대폭발을 일으켜 겐이치를 혼자로 만들었다. 이제부터 플레이어는 엄청난 노가다를 경험해야 한다. 지하 던전에서 여러 곳을 돌아다니며 출구를 찾아야 하는데 이때 소요되는 시간이 장난이 아니다.

지하 미로를 헤매던 겐이치는 드디어 스진과 카세라를 찾을 수 있었다.

하지만 무적을 자랑하던 스진이 가면의 사나이를 상대로 매우 고전하고 있다. 더군다나 옆에서 몸을 가누지도 못하는 카세라는 이미 큰 상처를 입은 것 같았다. 스진이 그에게 고전하고 있는데도 겐이치는 아무 것도 할 수 없어 머뭇거릴 때 뒤에서 삼지안이 걸어오고 있었다. 그런데 그녀의 눈빛이 좀... 아니나 다를까 삼지안은 겐이치를 보자마자

"사라져라! 이 괴물녀석!!"

이라며 가지고 있는 모든 힘을 개방하는 것이 아닌가. 아마도 환술에 걸려 있는 모양이다. 겐이치가 순간적으로 몸을 날려 겨냥을 흐뜨렸기 때문에 스진은 무사히 구출되고 대신 가면의 사나이가 무너지는 돌더미에 생매장당한다. 겐이치가 스진에게 다가갔을 때 카세라의 상태는 이미 늦어 있었다. 여기서 겐이치는 의외의 사실을 알았다. 돈만 아는 카세라가 실은 스진의 친할아버지였다.

"스진... 미안하다. 너희들의 움직임을 잠시만 막아주면 돈을 주겠다고 해서... 하지만 절대 네게 해를 끼치려고 한 것은 아니다."

"할아버지! 말하지 마세요..."

카세라는 마지막으로 스진에게 안숙충의 제거는 네팔에 사는 갈루의 마도사 쵸모란마가 할 수 있다는 사실을 알려주고 숨을 거둔다.

요격을 과하게 사용한 탓에 몸이 각질화됐다

삼지안의 폭주로 인해...

숨을 거두는 카세라. 그가 바로 스진의 할아버지였다

이 사람이 카세라

삼지안과 함께 출구로 빠져 나가자

소귀들의 공격

요격을 컨트롤하는 겐이치

## 최종 결전

할아버지를 잃은 슬픔에 기운을 잃어버린 스진. 그녀가 안스러웠던 겐이치는 어떻해서든지 그녀에게 활력을 심어주려고 노력했다. 그러한 겐이치의 정성은 얼음같던 스진의 마음을 점차 녹여주었다. 그녀는 네팔로 가는 비행기 안에서 자신의 부적을 겐이치에게 주었다. 점차 그에게 자신의 마음을 열어주고 있다는 증거였다. 이제 시간이 얼마 남지 않았다. 몇일 안에 쵸모란마를 찾지 못하면 겐이치는...

야크모와 네팔에서 합류하여 쵸모란마를 찾아다니던 일행은 심한 눈보라와 만나 어느 오두막에서 기거하게 된다. 그날 밤 잠을 이루지 못하는 겐이치에게 야크모는 자신의 경험담을 이야기해 주었다.

"나도 불노불사가 됐을 때는 평범한 삶을 모두 버려야 했지. 친구들도 생활도... 하지만 그 후에 사귄 친구들도 많았어. 불노불사도 그리 나쁜 것만은 아냐. 언젠가는 인간으로 돌아갈 수 있다는 희망이 있으니까..."

다음날, 남겨진 시간이 없다는 것을 알고 있는 스진은 이제 마지막 이틀 동안에 동쪽 방향을 향해 막무가내로 마도사를 찾아가자고 제의했다. 이 제의에 야크모는 시큰둥한 반응을 보였다. 이유는 지하미로에서 힘을 방출한 후 파이가 잠에서 깨어나지 못했기 때문이다. 이런 폭설 속에서 야크모가 파이를 업고 다니는 것도 한계가 있고 그렇다고 해서 이곳에 파이를 놔두고 다닐 수는 없는 노릇이다. 결국 겐이치는 야크모 일행과 헤어지기로 했다.

야크모는 미안함을 감추지 못하면서 환영을 깨는 부적을 주었다. 야크모와 헤어져 눈밭을 헤매던 겐이치는 눈바람 사이에서 들려오는 노랫소리에 귀를 기울였다.

"적이다!"

사레스의 심복인 설녀 에레네의 공격이었다. 분신과 얼음 공격으로 두사람을 지겹게도 못살게 구는데 겐이치가 야크모에게서 받은 부적을 이용하여 분신을 봉인하고 그 틈을 타 스진이 급소를 단검으로 공격했다.

"겐이치. 지금이야! 부적을 적의 이마에 대고 소멸시켜 버려!"

하지만... 부적이 이마에서 폭발하며 적을 소멸시켰기 때문에 스진이 그 여파로 눈길 낭떠러지로 떨어졌다. 낭떠러지 아래에서 그녀를 구했을 때는 이

미 몸도 가누지 못할 정도로 상처를 입고 있었다. 엎친데 계친격으로 이번 사건의 배후자이자 최강의 실력자인 사레스가 두사람 앞에 모습을 드러냈다. 겐이치가 요격을 사용하려고 했으나 스진을 만류했다. 이미 겐이치의 몸은 이상변화가 많이 진행된 상태이기 때문에 더 이상 요격의 힘을 사용하면 완전히 이 형변이로 변해버리고 만다. 결국 스진은 사레스의 먹이가 되어 겐이치가 보는 앞에서 온갖 고통을 다 당했다. 사레스는 그러한 스진을 감싼 겐이치를 얼음 속에 가둔 뒤 스진이 죽어가는 장면을 천천히 보여줬다.

결국 스진은 복부를 단검에 찔려 죽음의 고비를 걸어야 했다. 순간! 얼음 속에 갇혀있던 겐이치가 분노한 나머지 요격을 사용하여 일격에 사레스를 완전 소멸시켜 버렸다. 그러나 그 대가로 겐이치는 인간도 괴물도

부적을 겐이치에게 준다

야크모 일행과의 이별

분신을 없애라!

스진에게 급소를 찔린 에레네

사레스의 등장

"미안해... 널 지켜주지 못해서..." 스진은 서서히 죽어갔다

## 삼지안변성

아닌 변이체로 변하고 말았다.

겐이치는 점차 식어가는 스진을 붙잡고 어쩔 줄을 몰랐다. 옆에 노인이 와서 그들을 지켜보고 있었다는 사실을 알아차리기까지는 긴 시간이 걸렸다. 노인은 일단 치료해 줄테니 자신의 움막으로 오라고 했다. 그는 이상하게도 안숙충과 삼지안에 대해 박식했다.

"이 상처로는 어차피 오래 살지 못하겠군. 이보게 젊은이. 자네가 그냥 삼지안이 되어 그녀를 불노불사의 우로 만들면 그녀는 살아날 수 있다네."

노인의 이 한마디가 이때까지의 목적을 흔들리게 했다. 노인을 따라 그의 집에 도착하니 의외의 인물들이 기다리고 있었다. 그들은 잠에서 깬 파이와 야크모. 야크모에 의하면 지금 자신들을 인도한 사람이 바로 그토록 찾아헤매던 마도사 쵸모란마였다는 것이다. 쵸모란마는 스진을 살리려면 겐이치가 삼지안이 되는 수밖에 없다고 했다. 그리고 삼지안이 된 후 안숙충을 제거하면 다시 인간으로 돌아올 수 있다는 것이다.

"그럼 안숙충은 단순한 껍질로 변하는 거군요. 수진이 목숨처럼 지키려 했던..."

"진짜 문제는 그게 아냐. 지금 자네는 변이가 심하게 일어났기 때문에 삼지안이 됐을 때 인격이 변할 가능성이 커."

이말은 겐이치의 결심을 약하게 하는 결정적 구실을 했다. 과연 인격이 바뀐 후에도 스진을 살리고 싶어질까? 그러나 자신을 위해 싸워준 그녀를 위해 이번에는 자신이 싸울 차례라며 쵸모란마에게 삼지안변성을 부탁했다.

점차 의식이 흐려져 가면서 겐이치는 그녀가 주었던 부적으로 서로의 손을 감싸고 도박이 성공하기를 빌었다.

노인에게 발견된 겐이치와 스진

겐이치는 스진을 위해 삼지안이 되기로 결심한다

## 에필로그

목숨을 건 도박은 성공했다. 겐이치의 인격도 변하지 않았고 스진도 다시 살아날 수 있었다. 아쉽게도 안숙충은 껍질만 남은 채 죽어버렸지만 수진은 결코 싫은 기색을 내보이지 않았다.

평범한 생활로 돌아온 겐이치는 예전보다 더욱 활발한 성격으로 변해 있었다. 사람이 변했다는 말을 들으며 매일을 활기차게 보내던 어느 날. 그의 눈앞에 스진의 모습이 나타났다.

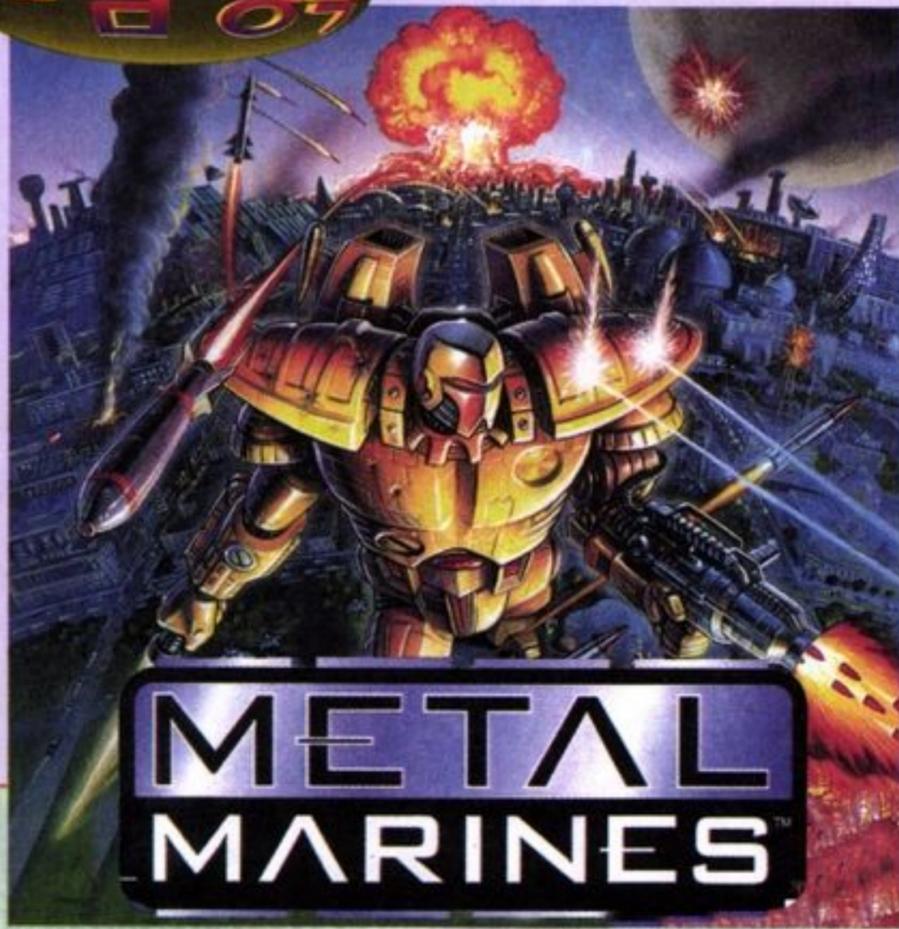
"스.. 스진!!"

두사람은 서로를 얼싸안으며 기뻐했다. 지금까지의 악몽같은 시간들이 모조리 잊혀지는 순간

야했답. 다 무사히...

겐이치의 성격이 매우 활발해졌다

돌아온 스진

★★ 챔프점수 8 ★★

# 메탈 마린

- **제작사** : 마인드스케이프
- **장 르** : 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** :IBM-PC 386 이상/ 램 4메가 이상 (모뎀플레이를 할 때는 8메가 이상)/ SVGA 사운드 블라스터호환 카드/마우스 필수 윈도우 3.1 필수
- **발매일** : 95/7월말 발매
- **가 격** : 29,700원
- **문의처** : 삼성전자(080-022-3000)

## 프롤로그

미래의 지구는 반입자전쟁으로 인해 폐허로 변해버리고 모든 대륙은 수천개의 작은 섬으로 뿔뿔히 흩어졌으며 도시들은 바다로 쓸려들어갔다. 이런 상황 속에서 지구 공동의 방어와 무역을 위해 지구연합제국을 결성하지만 각 섬과 우주에 분산되어 있는 위성식민지들과의 연락은 끊어져 버린 상태이다. 몇년 전 스스로를 위대한 조르게우프라고 칭한 독재자가 위성식민지를 통합했다.

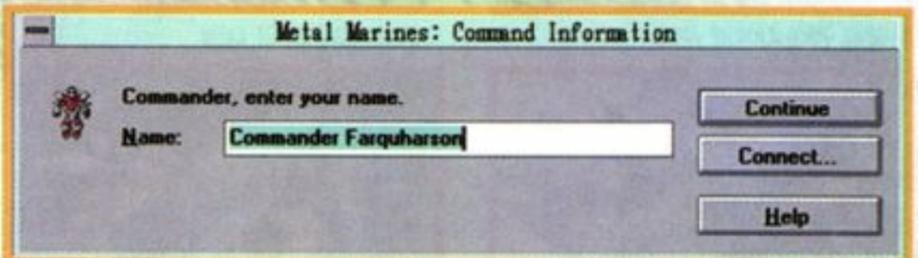
조르게우프에 대해 아는 정보라고는 그가 위험한 인물이라는 것뿐이다. 최근 조르게우프는 지구에 착륙하여 지구 전역에 소규모의 기지들을 구축하고 있다. 이제 플레이어가 나서야 할 차례이다. 조르게우프의 기지를 모조리 파괴하여 지구 정복의 야망을 꺾어야 한다.

전투기의 발진과 함께 메탈마린이 시작된다

미션에 들어가기 전 F4를 누른다

## 미션

모두 20가지의 미션이 있다. 미션에서의 승리 조건은 플레이어의 기지가 파괴되기 전에 적의 기지를 먼저 파괴하는 것이다. 시작과 함께 화면에는 4개의 윈도우가 나타난다.

플레이어의 섬과 적의 섬이 나타나고 작전 윈도우에서는 메시지 등을 볼 수 있다. 유니트 윈도우에서는 유니트를 선택하여 건조해야 한다.

이름을 입력하는 모드. 이름이 입력되면 미션 클리어 때마다 자동으로 세이브된다

메인 화면

## 유니트 (금단의 비법)

### ■ 병참 유니트

병참 유니트는 다른 유니트들을 도와주는 역할을 수행한다.

경우에 따라서는 절대적인 유니트가 될 수도 있다. 자금의 여유가 있다면 상황에 맞는 유니트들을 적절하게 건조하도록 한다. 단, 병참 유니트는 반드시 방어 유니트 등으로 방어를 해야만 한다.

#### 1. 기지

바로 승리의 조건이 되는 유니트이다. 플레이어와 적 중 누가 먼저 이 기지를 파괴하느냐에 따라 승패가 갈린다. 적이 기지의 위치를 알아냈다면 그 다음부터 적의 집중적인 공격이 시작될 것이다. 그러므로 기지는 반드시 적이 쉽게 발견하지 못하는 곳에 건조해야 한다. 기지를 서로 가까운 지형에 건조

하면 적이 동시에 공격할 우려가 있으므로 거리를 두고 건조한다. 또, 섬의 전방같은 쉽게 알아낼 수 있는 지형에 건조하는 것은 금물이다. 기지 주변에는 적의 미사일과 메탈마린의 공격에 대응하는 알맞은 방어 유니트를 많이 세워두는 것이 좋다. 기지는 건조하는 비용이 들지 않는다.

### 2. 전쟁행정본부

자금을 늘려주는 은행의 역할을 한다. 지구제국은 매2초마다 $1M의 자금을 공급한다. 이 유니트를 건조하면 유니트 한대당 $1M의 자금이 증가한다. 건조비용은 $75M이다.

### 3. 연료생산설비

연료의 생산량을 늘려준다. 연료는 미사일, 반입자미사일을 발사하거나 장전할 때, 그리고 메탈마린이 출격할 때 필요하다. 연료생산설비는 미사일 등의 장전 속도도 빠르게 해준다. 반입자미사일을 사용하는 경우가 아니라면 연료생산설비의 건조는 불필요하다. 단지 미사일의 발사와 메탈마린의 출격을 위한 연료는 지구제국이 공급하는 양으로 충분하다. 지구제국은 매2초마다 1E의 연료를 공급한다. 이 유니트를 건조하면 유니트 한대당 1E의 연료가 증가한다. 건조비용은 $75M이다.

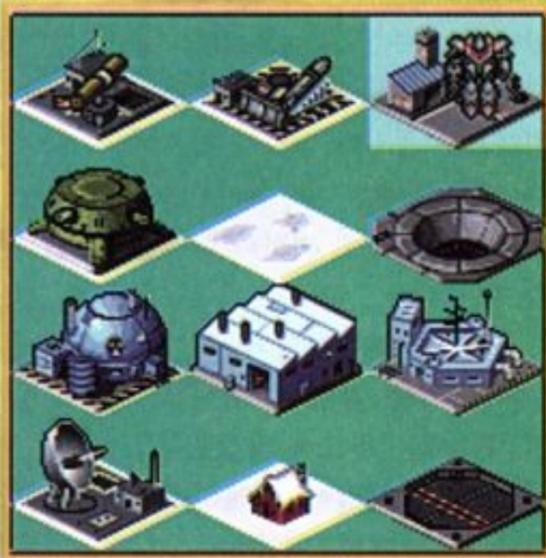
### 4. 공장

유니트의 건조와 유니트의 개량 속도를 빠르게 함으로써 시간을 절약해 준다. 특정 유니트에 대해 전술적 가치를 높여줄 수도 있다. 건조비용은 $75M이다.

유니트 윈도우

파괴당한 유니트들

다음 미션으로 넘어간다

## ■ 공격 유니트

각 미션의 승리 조건은 적의 기지를 파괴하는 것이다. 적의 기지를 가장 빨리 발견하는 방법은 미사일을 이용한 방법이다. 미션 시작과 함께 미사일이나 메탈마린을 이용하여 적의 유니트의 배치를 알아낸 다음 적의 섬의 전방에 있는 요격미사일과 레이더 유니트를 가장 먼저 파괴한다.

적의 전방을 무너뜨려야만 다음 적의 유니트들에 대한 공격이 쉬워진다. 다음에는 적의 유니트의 건조를 도와주는 공장 등의 유니트를 파괴한다. 즉, 적을 더이상 재생할 수 없게끔 만든다. 미션 초반부터 적의 공격유니트에 신경 쓸 필요까지는 없다. 만약 적에게 반입자미사일기지가 있다면 반드시 먼저 파괴해 버리자.

### 1. 메탈마린

아마 플레이어의 주력병기가 되지 않을까 싶다. 공수 양면에서 발군의 활약을 기대할 수 있다.

적의 섬에 침입하여 적의 유니트를 파괴하며 플레이어의 섬에 침입한 적의 메탈마린을 파괴한다.

단, 적의 미사일 공격에는 약점을 보이므로 메탈마린의 발사대 옆에는 요격미사일과 레이더 등을 배치하는 것이 좋다. 메탈마린은 개량하여 사용하는 것이 좋다. 개량을 하면 흰색의 메탈마린이 황금색의 메탈마린으로 변한다. 황금색의 메탈마린은 흰색의 메탈마린보다 2배의 공격력과 4배의 방어력을 가진다. 한번의 명령으로 한대의 메탈마린을 보내며 경적이 울리는 5초 동안의 시간을 이용하여 더 보낼 수도 있다.

한대 이상의 메탈마린을 보내는 것이 적의 섬을 공략하는데 더 효율적이다. 만약 플레이어의 메탈마린이 적의 섬에 있거나 적과의 미사일 발사가 이루어진다면 메탈마린을 보낼 수 없다. 적의 메탈마린과 맞서다 플레이어의 메탈마린이 파괴되는 경우가 일어날 수도 있다. 이런 경우 파괴된 메탈마린의 패드에 다시 메탈마린을 건조해야 시간과 자원을 절약할 수 있다. 건조비용은 $20M이며 개량비용은 $60M이다. 메탈마린의 출격에 따른 연료소비는 20K이다.

### 2. 미사일

메탈마린보다 사용 빈도가 높은 유니트로써 메탈마린과 마찬가지로 개량하여 사용하는 것이 좋다. 또, 미사일은 공격력만큼은 메탈마린을 능가한다고 볼 수 있다. 미사일의 또 다른 중요한 기능은 미션 초반에서 찾아 볼 수 있다.

미션 초반 적의 섬에서는 아무런 정보도 얻을 수 없다. 미사일을 적의 섬에 날려버림으로써 적의 유니트에 대한 배치 등을 알 수 있다. 특히 미사일을 통해 미션의 승리조건인 적의 기지를 발견할 수 있으며 파괴할 수도 있다.

중요한 유니트이므로 적의 유니트에 파괴되지 않도록 한다. 미사일 유니트의 주변에는 적의

미션 1 GEAR – 플레이어의 섬

미사일에 대비하여 요격시스템을 배치하고 적의 메탈마린에 대비하여 지뢰나 장갑포대를 배치한다.

연료생산설비를 세우면 미사일 장전 등 미사일의 발사 시간을 줄일 수 있다. 건조비용은 $10M이며 개량비용은 $40M이다. 미사일의 발사에 따른 연료소비는 4K이다.

### 3. 반입자미사일 (ICBM : Intercontinental Ballistic Missile 대륙간탄도탄)

한마디로 엄청난 무기이다. 그렇지만 효율성은 그다지 크지 않다. 아마 자금과 연료 문제로 인해 미션 초반부터 반입자미사일을 사용하기는 힘들 것이다. 반입자미사일기지는 많은 지형을 차지한다. 아무래도 적의 사정권에 들어가기가 쉽다. 건조에도 많은 자금과 시간을 필요로 한다. 공장 등의 도움을 받으면 빠른 건조가 가능하다.

반입자미사일의 발사에는 많은 연료를 필요로 하므로 연료생산설비를 반드시 건조해야 한다. 반입자미사일의 특징은 지구궤도로 발사되어 목표물에 수직으로 떨어진다는 점이다. 이로 인해 요격미사일 등의 공격은 받지 않는다. 마지막 미션에 이르면 적이 이 반입자미사일을 사용한다.

일단 반입자미사일을 막을 수 있는 방법은 없다. 일반 미사일과는 달리 단 한번의 공격에 유니트들은 모두 파괴당한다.

피해를 최소화하는 방법은 적이 반입자미사일을 발사하기 전에 먼저 반입자미사일기지를 발견하여 파괴하는 방법뿐이다. 이 방법을 위해서는 미사일밖에 없다. 플레이어가 반입자미사일을 사용하지 못할 망정 적이 반입자미사일을 사용하는 경우를 만들지 말자.

반입자미사일기지를 건조하는 비용은 $255M이며 반입자미사일의 발사에 따른 연료소비는 950K이다.

불타는 적의 섬

## ■ 방어 유니트

방어 유니트는 크게 두가지로 나눌 수 있다. 방어용 병기를 사용하여 적의 공격을 무력화시키는 능동적인 방어 유니트와 지형과 건조물을 사용하여 적을 유인하는 수동적인 방어 유니트가 있다.

중요한 점은 모든 유니트들(공격, 방어, 병참)이 서로 조화를 이루어야만 미션을 쉽게 마칠 수 있다는 점이다. 방어 유니트는 오히려 공격 유니트의 효율성을 높여줄 수도 있다. 메탈마린 또한 장갑포대와 비슷한 역할을 할 수 있는 좋은 방어 유니트이다.

### 1. 요격미사일

적의 미사일과 메탈마린에 대한 방어를 한다. 단, 반입자미사일은 막지 못한다. 요격미사일은 개량해서 사용하는 것이 효율적이며 보통 미사일과는 달리 자동으로 적의 공격을 방어할 수 있다.

요격미사일 유니트만큼은 플레이어의 섬을 방어하는 최상의 유니트가 될 수 있으므로 가능하면 많이 건조하는 것이 좋다. 요격미사일과 짝이 되는 요격레이더는 요격미사일의 명중률을 높여주므로 요격미사일 유니트와 함께 배치한다. 요격미사일 유니트의 주변에는 장갑포대를 설치하여 적의 메탈마린으로부터의 공격을 방어한다. 건조비용은 $15M이며 개량비용은 $40M이다.

### 2. 장갑포대

적의 메탈마린만큼은 확실한 방어를 해주는 유니트이다. 장갑포대를 효율적으로 사용하기 위해서는 공장의 건조가 필요하다. 장갑포대는 각 유니트들을 방어하는 용도로 적절하게 사용할 수 있다.

특히, 요격미사일과 레이더 등의 방어를 위해 이 유니트들의 주변에는 반드시 장갑포대를 배치한다. 이밖에 플레이어의 섬에 공장이 건조되었다면 다음과 같은 전술도 괜찮은 방법이다. 공장은 장갑포대 등의 유니트를 빨리 건조할 수 있으므로 미리 무리하게 장갑포대를 건조하지 말고 적의 메탈마린이 플레이어의 섬에 착륙할 때 재빨리 착륙지점의 주변에 장갑포대를 건조한다.

장갑포대의 건조가 완성되면 적의 메탈마린은 더 이상 전진하지 못할 것이다. 이렇게 되면 적의 메탈마린에 의한 기지의 노출도 피할 수 있다. 건조비용은 $10M이다.

미션에 실패했다!!!

### 3. 요격레이더

요격미사일의 명중률을 높여주므로 요격미사일과 함께 반드시 설치해야할 유니트이다. 건조비용은 $50M이다.

### 4. 지뢰

장갑포대와 비슷한 용도로 쓰이는 유니트이다. 장갑포대에 비할만한 병기는 아니지만 노출되지 않으므로 적의 메탈마린의 정찰을 피할 수 있는 장점을 지니고 있다. 적의 메탈마린을 유인하는 용도로 사용하면 좋을 것이다. 건조 비용은 $10M이다.

### 5. 위장기지

건조비용에 비해 큰 가치를 지니고 있는 유니트이다. 적의 정찰 메탈마린에 의해 위장기지가 노출됐다면 이 순간부터 적의 미사일과 메탈마린은 노출된

반입자미사일기지와 기타 유니트들

위장기지로 몰려들 것이다. 그러므로 위장기지 하나로 적의 시간과 물자 등을 상당량 소모시킬 수 있다.

특히 리얼타임으로 전개되는 진행방식을 고려할 때, 많은 시간을 버는 셈이다. 일부러 적에게 노출되기 쉬운 장소에 건조하는 것도 좋은 방법이다. 위장기지는 위장건조물과 함께 건조해야 한다. 건조비용은 $15M이다.

### 6. 위장건조물

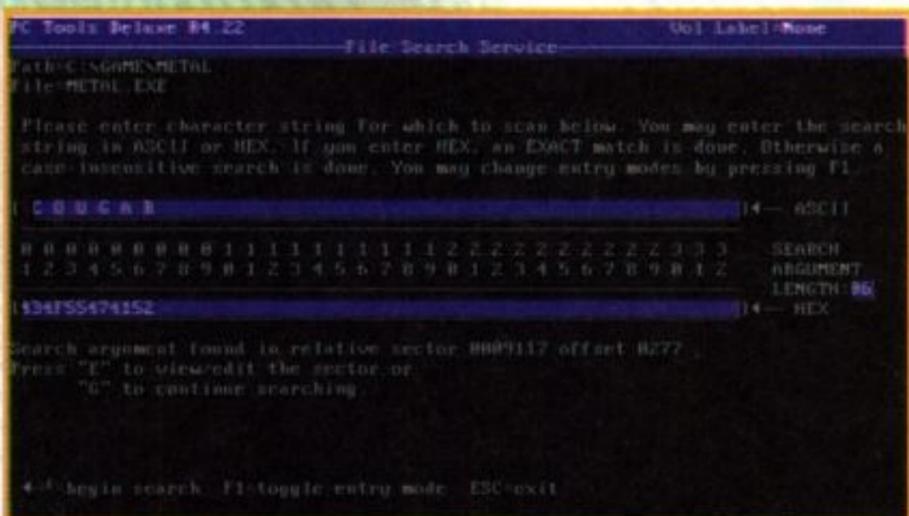
기지를 은폐하는 유니트이다. 위장건조물은 적의 정찰 메탈마린이 잠시나마 기지를 분간할 수 없게 만든다. 위장기지와 마찬가지로 적의 시간과 자금을 소모시키는 역할을 한다.

단, 아무 유니트도 건조하지 않은 지형에 위장건조물을 세울 필요는 없다. 건조비용은 $15M이다.

## 에디트 방법

메탈마린을 진행하면서 가장 어려운 점들 중의 하나가 자금 부족일 것이다. 에디트를 통해 자금과 연료를 늘릴 수 있다. 에디트 프로그램은 PCTOOLS나 NORTON DISKEDIT 프로그램 정도가 있으면 된다. 여기서는 PCTOOLS를 중심으로 설명하겠다.

에디트의 대상이 되는 화일은 METAL.EXE이다. 에디트에 들어가기 전에 자금량과 연료량을 늘릴 미션 네임을 알아야 한다. 미션 네임은 게임 중 작전 윈도우를 통해서 확인할 수 있다. PCTOOLS의 FIND를 이용하여 미션 네임을 입력하면 자동으로 섹터와 번지수를 찾아준다. 이때, 에디트를 선택하면 화면 상에서 섬의 이름, 기지수, 자금량, 연료량이 나온다.

여기서 기지 수는 건드리지 말고 자금량과 연료량을 플레이어의 임의대로 고치면 된다.

*에디트화면 – PCTOOLS의 FIND를 이용하여 EDIT로 들어간다*

## 챔프최종분석

윈도우를 이용한 색다른 맛의 게임이었다. 플레이어의 윈도우에서 적의 윈도우로 미사일이 날아가는 장면은 정말 압권이었다. 난이도는 높은 편이지만 적의 사령관의 우스운 행동들과 재미있는 유니트들은 게임에서 손을 뗄 수 없게 한다.

리얼타임으로 진행되므로 순간마다 긴장과 함께 게임에 몰두해야 하는 점도 다른게임의 분위기와는 사뭇 달라 다소 이채롭다. 윈도우를 이용한 새로운 형태의 게임임에는 틀림없지만 전략시뮬레이션치고는 단순한 구성이 아쉽다.

# 슬기틀 Game from America

## 무한 비행 FLIGHT UNLIMITED

**제작사** : LOOKING GLASS TECHNOLOGIES PRODUCTION/버진
**장 르** : 시뮬레이션
**시스템 요구사항** : IBM-PC 486-60 이상/ 램 8메가 이상 SVGA/사운드 블라스터 호환 카드/키보드, 조이스틱, 마우스 지원/CD-ROM 드라이브 필수
**가 격** : 미정
**발매일** : 미정

비행 시뮬레이션 광들의 비행 교과서 〔플라이트 언리미티드〕가 국내 발매를 눈앞에 두고 있다. 3D 텍스처 매핑으로 처리된 화면은 마치 사진이 살아 움직이는 듯한 느낌마저 든다.

이것이 바로 이미지 스케이핑이라 불리우는 기술로 리얼타임으로 사진과 같은 고화질의 텍스처를 표시하는, 이른바 비주얼 부분의 표현에 관해서는 심장부적인 기술이다.

게임상에서도 이 게임에 적응하기 위한 코스들이 마련되어 있다. 〔핸드 언 플라이트 레슨〕이라고 불리우는 기초 비행 과정에는 교관이 함께 비행하면서 음성으로 가이드해주기 때문에 보다 현장감있는 비행을 즐길 수 있다.

이밖에도 새로운 비행술을 배우기 위한 50가지의 특수 코스가 들어있다.

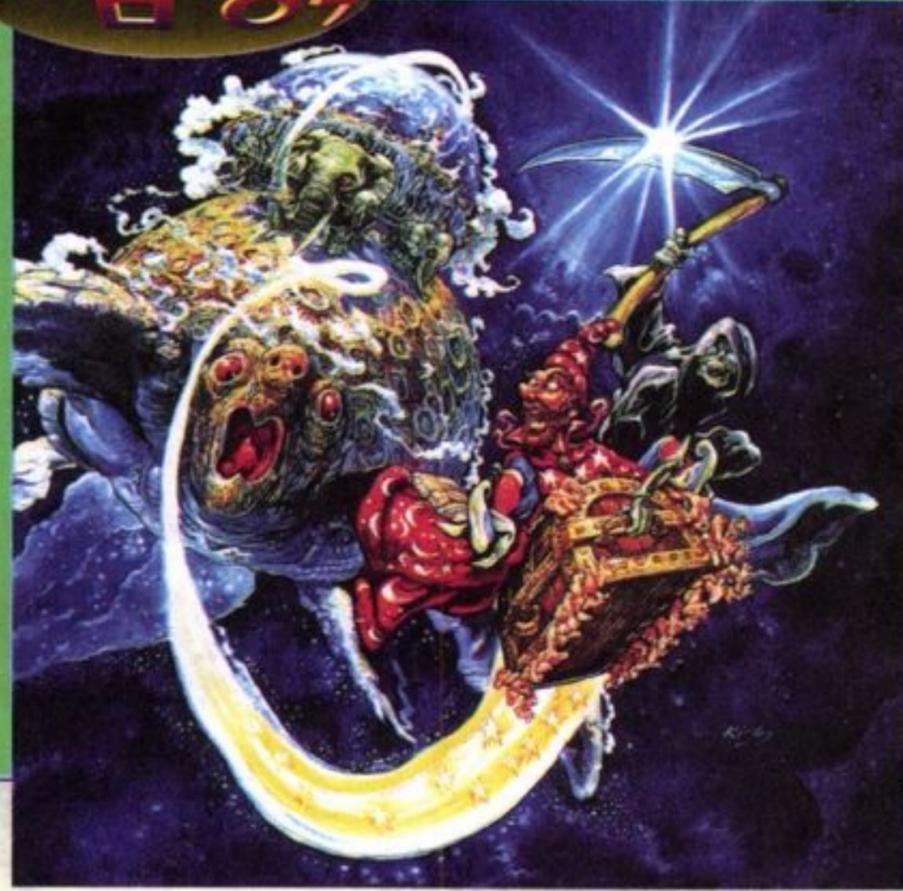
플레이어가 조작할 수 있는 비행기는 5종류이며 각 비행기마다 4개씩의 각기 다른 화면 모드가 있다.

특히 멀리서부터 고속으로 접근했다가 다시 멀리로 날아가는 모습을 볼 수 있는 카메라 뷰 모드를 권하고 싶다.

비행할 때 구름이나 안개의 표시 레벨의 조정과 태양 광선의 반사 ON/OFF, 비행기의 텍스처 레벨 조정 등의 세부적인 설정도 할 수 있다.

★★ 챔프점수 8 ★★

# 디스크월드

- 제작사 : 시그노시스
- 장 르 : 어드벤처
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종/램 4MB 이상 VGA/사운드 블라스터 호환카드 마우스 필수
- 발매일 : 95/7월 발매
- 가 격 : 45,000원
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

## 프롤로그

아침에 막 일어난 린스윈드는 대학 총장으로부터 부름을 받는다. 우선 방안에 있는 물건들을 확인한 후 옷장 속에 있는 주머니를 가지고 아래층으로 내려간다. 총장은 마을 사람들을 공포에 떨게하는 용의 횡포를 막기 위해서 도서관에 내려가 용의 소굴(Dragon's Lair)라는 책을 가져오라고 한다. 아주 간단한 일처럼 보이지만 게으르고 능력없는 주인공에게겐 이 일마저도 상당히 벅찬 일이다.

우선 여기저기를 다니면서 모든 사람들과 대화를 나누자. 특히 대화 도중에 그들의 행동거지나 형태를 파악하기 위해서 마우스의 오른쪽 버튼을 누르는 것을 잊지말자. 이 기능은 보통때는 별 도움이 안되지만 결정적인 순간에 여러번 제 기능을 발휘하므로 자주 사용하자.

## ACT 1

총장의 명령에 따라 도서관에 가지만 별 도움이 되지 않는다. 아무 말도 못하는 원숭이 서기 앞에서 할 말을 잃은 주인공은 바보같은 말만 지껄이다 원숭이에게 얻어터지기만 한다. 도서관 바로 옆에 옷장이 있는데 그곳에서 빗자루를 얻고 주인공의 방으로 돌아간다. 이곳에는 주인공을 목숨처럼 보좌할 옷기는 부하(Luggage)가 단잠에 빠져있다. 이 친구를 빗자루를 사용해서 깨운다. 그가 깨어나면 이제부터는 아이템을 언제든지 그의 몸속에 넣어둘 수 있다. 현재 그의 몸안에는 바나나가 한 개 있다. 이 바나나를 도서관 사서에게 뇌물로 주면 단번에 원하는 책을 얻을 수 있다. 책을 가지고 돌아가면 내용을 확인한 총장이 주인공에게 용의 소굴을 추적하는 기기를 만들기 위해 필요한 5가지 물건을 찾아오라고 한다.

우선 아이템을 담을 수 있는 상자를 깨운다

그가 요구하는 물건은 책에 자세히 적혀 있는데 마법 지팡이(Magic Pole), 금속 상자(Metal Container), 전도 코일(Conducting Coil), 꼬마도깨비(Imp), 용의 숨결(Dradon's Breath)이다.

책을 보고 필요한 5가지 물건을 확인한다

## 5가지 물건들

마법의 지팡이를 얻는 것은 아주 간단한 일이다. 식당으로 가서 마법의 지팡이를 들고 있는 할아버지 몰래 갖고 있던 빗자루와 바꿔치기를 하면 만사 OK다. 대학교를 벗어나 밖으로 나간 다음 마을로 가려면 커다란 문을 마법으로 열어야 한다. 물론 위대하신 우리의 주인공이 마법으로 그런 거대한 문을 여실 수 있을리가 만무하다. 문앞에 있는 친구와 대화를 나눈 후 마법을 사용한다. 그러면 문은 열리지 않고 엉뚱하게도 개구리 한마리가 튀어나온다. 이 개구리를 가진 후 주인공이 천부적으로 가지고 있는 〔문을 발로 차기〕 능력을 발휘해서 문밖으로 나간다.

밖으로 나가면 커다란 지도가 펼쳐지는데 가장 먼저 광장(Square)으로 간다. 그곳의 가판대에 토마토가 있는데 이것을 집어서 바로 앞쪽의 세무소 직원(Tax Collector)에게 던진다. 그리고 다시 토마토를 집으면 그 안에서 기어나오는 벌레(Worm)를 집을 수 있다.

그리고 광장 오른쪽에 있는 소년에게 말을 걸면 그가 소매치기 기술을 전수해준다. 이 기술은 일반 아이템처럼 주인공의 목록 안에 들어가며 실습과정에서 덤으로 반바지(Bloomer)를 하나 얻을 수 있다.

왼쪽으로 되돌아오면 병원이 있다. 들어가서 할 일은 가운데 놓인 잠자리채를 갖는 것이다. 처음에 들어가서는 얻을 수 없으므로 한번 나갔다가 다시 들어간다.

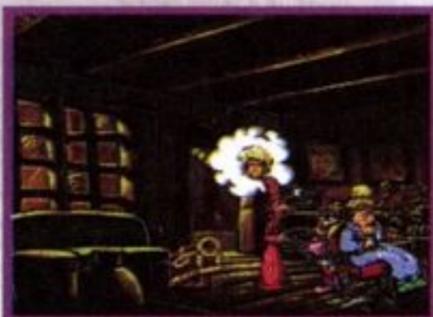
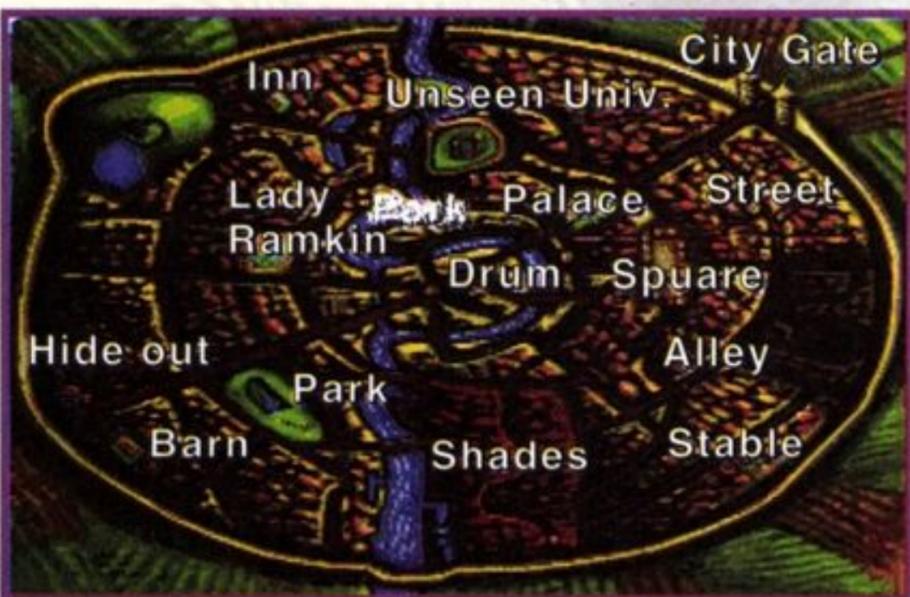
이제 궁전(Palace)으로 간다. 그곳에 가보면 2명의 경비병들이 자신의 마누라 애기를 하면서 알 수 없는 신경전을 벌이고 있다. 아무에게나 말을 걸면 주인공이 선천적으로 타고난 초필살기인 〔이간질〕를 사용해서 간

단히 안으로 들어갈 수 있다. 이곳에선 별다르게 할 일은 없고 목욕탕에 들어가서 거울(Mirror) 하나를 갖자.

목장(Livery Stock)으로 가서 옥수수(Corn)를 가져오고 거리(Street)로 나서자.

장난감 가게에서 인형(Toy)과 실(String)을 얻은 후 거리의 가장 마지막 부분에 있는 이발소로 간다. 이곳에 가면 한 아줌마가 머리를 손질하고 있다. 그 아줌마 머리 부분에 있는 구루프(Roller)를 확인해 보자.(마우스 오른쪽 버튼을 누른다) 이 구루프는 전도 코일 대신 사용할 수 있다.

먼저 아줌마에게 말을 걸어서 이런 물건을 사용해서 파머할 필요가 없다는 것을 강조하면 구루프가 이발사의 주머니 속으로 들어간다. 이때 소매치기 기술을 발휘해서 슬쩍하자. 이발사에게 말을 걸면 그가 잠시 동안 행복한 상상에 잠기는데 이때 재빨리 그의 호주머니(Pocket)에 기술을 사용하면 원하는 물건을 얻을 수 있다.

마법의 지팡이를 바꿔치기 한다

이발소 주인의 주머니를 뒤진다

골목길(Alley)로 가면 하늘위로 날 수 있는 희한한 블록이 있다. 이것을 이용해서 지붕 위로 올라간 후(올라가기 전에 거울을 주인공의 아이템란에 따로 장비시켜야 한다) 멀리 바라다 보이는 타워(Tower)로 간다. 그곳에 깃발을 거는 폴대(Pole)가 있는데 그 폴대 끝에 아까 얻은 거울을 걸어놓고 움직여보자. 거울이 움직이면서 반짝이는 빛이 용의 시야를 자극하고 재미있는 장면과 함께 용의 숨결을 얻을 수 있다.

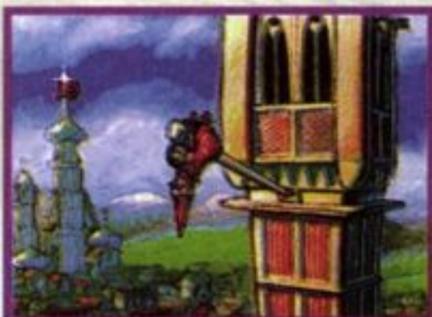
돌아올 때는 지붕 한가운데에 있는 사다리를 가지고 바로 오른쪽의 창문을 통해 내려온다.

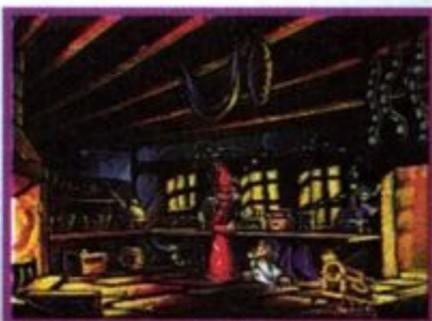
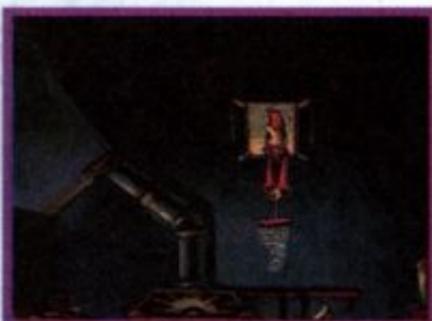
내려오면 계속해서 오른쪽 길로 전진해야 하는데 실수로 다시 지붕 위로 튕겨올라가지 않도록 조심하자. 오른쪽으로 조금만 가면 집 한채가 나오는데 그안에 들어가면 조그만 상자(Box)가 보인다. 상자를 확인하면 안에 꼬마도깨비가 들어있다. 이 녀석을 잡으려면 팔팔 끓는 기름 안에 옥수수를 집어넣는다.

옥수수가 사방으로 튀어오르면서 꼬마도깨비가 쥐구멍 안으로 달아나는데 아이템 중에 벌레와 실을 결합해서 구멍 안에 사용하면 잡을 수 있다.

대학으로 돌아와 건물 뒤로 간 다음 아까 얻은 사다리를 사용해 창문 안으로 들어간다. 그곳은 부엌과 통하는 곳인데 요리사가 만드는 음식이 공중을 배회하고 있다. 재빨리 잠자리채를 사용해 음식을 빼앗으면 언제나 희한한 일만 일어나는데 분노한 요리사가 직업을 때려치우고 떠나버린다. 요리사가 없을 때 부엌으로 가서 후라이팬을 가지고 총장실로 간다.

총장에게 얻은 물건을 다 건네주면 용탐지기가 만들어지는데 보물이 눈이 먼 주인공은 그걸 가지고 밖으로 달아나버린다. ACT 1에서 마지막으로 할 일은 용이 있는 장소로 찾아가는 것이다.

용에게 가까이 갈수록 소리가 빨라지고 녹색빛이 강렬하게 빛난다. 용의 소굴은 남서쪽 구석진 곳에 감춰져 있다.

거울의 빛을 반사시켜 용을 유혹한다

사다리를 가진다

옥수수를 이용하면 도깨비가 달아난다

창문을 통해 음식을 받아낸다

## ACT 2

### 용의 심부름꾼

지금까지 용이 행패를 부렸던 이유는 누군가의 마법에 걸렸기 때문이라고 한다. 이번에 할 일은 용의 부탁에 따라 용에게 걸린 주술을 파괴시킬 수 있는 6가지의 황금 아이템을 찾는 것이다.

용과 헤어지기 전에 그 옆에 있는 드라이버(Screw Driver)를 집는다. 그리고 곧바로 여관으로 가서 시트와 화장실의 비누거품(Bubble bath)을 집는다. 대학으로 돌아와서 부엌에 있는 옥수수 가루(Corn Flour)를 가진 후 대학 건물 뒤로 간다. 그곳에서 자루 속의 비료(Fertiliser)와 그 옆의 쓰레기통(trash Can)을 집는다.

현재는 용의 소굴에서 얻은 보석이 엄청나게 많은 상태지만 이것을 도서관에 있는 초라한 몰골의 사나이(Sleazy Guy)가 가지고 있는 황금 바나나와 맞바꿔야 한다. 이렇게 구한 황금 바나나를 원숭이 서기에게 주면 과거 시대로 갈 수 있는 L차원의 공간이 입을 벌린다. 그안으로 들어가면 어제 저녁 시간으

로 돌아가는데 잠시만 기다리면 복면을 한 범인이 도서관에서 책을 훔쳐가는 것을 목격할 수 있다. 도둑이 책을 가져가고 나면 곧바로 그를 쫓아 간다.

상당히 갈팡질팡 이동하지만 마지막에 도착하는 장소(Hide Out)는 용이 있는 장소와 가까운 곳이다. 그곳에서 몰래 그들의 행동을 관찰한다. 그들이 집 안으로 들어가면 집 주변에 있는 파이프 모양을 약간 손봐주고 여관으로 돌아간다.

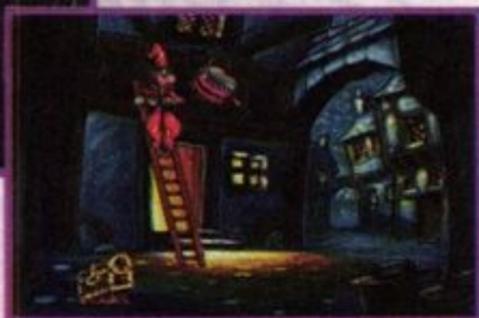
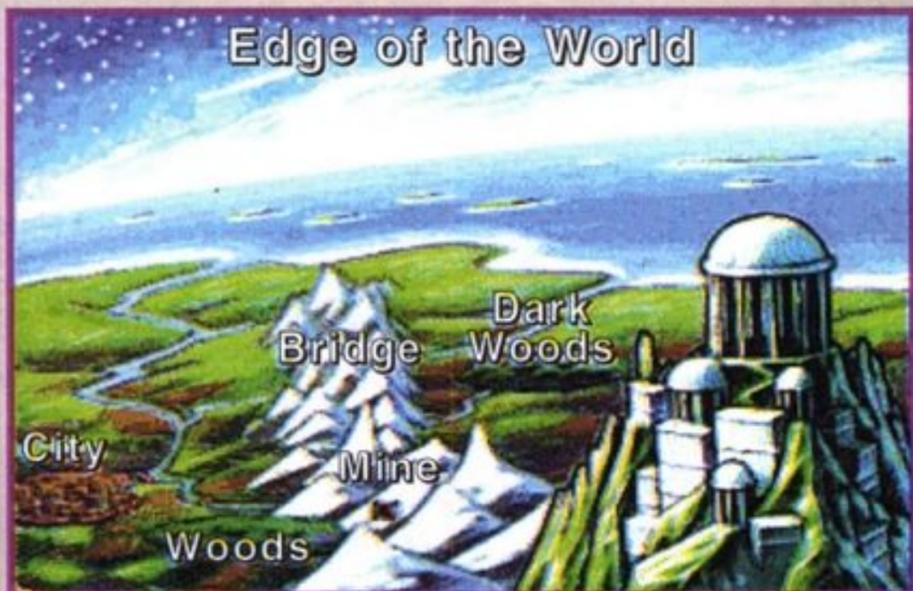
이제부턴 용의 심부름이 시작된다

과거로 가면 책을 훔쳐가는 도둑을 볼 수 있다

여관에는 전에 본 적있는 겁장이 친구가 잠을 자고 있다. 그에게 얼굴을 보이지 않기 위해 시트를 온몸에 뒤집어 쓰고 침대 왼쪽에 있는 보석상자를 집는다. 그리고 공원으로 가서 술이 취해 쓰러져 있는 사나이의 입 안에 개구리를 쳐박아 주고 주위를 날고 있는 나비를 잠자리채로 잡는다.

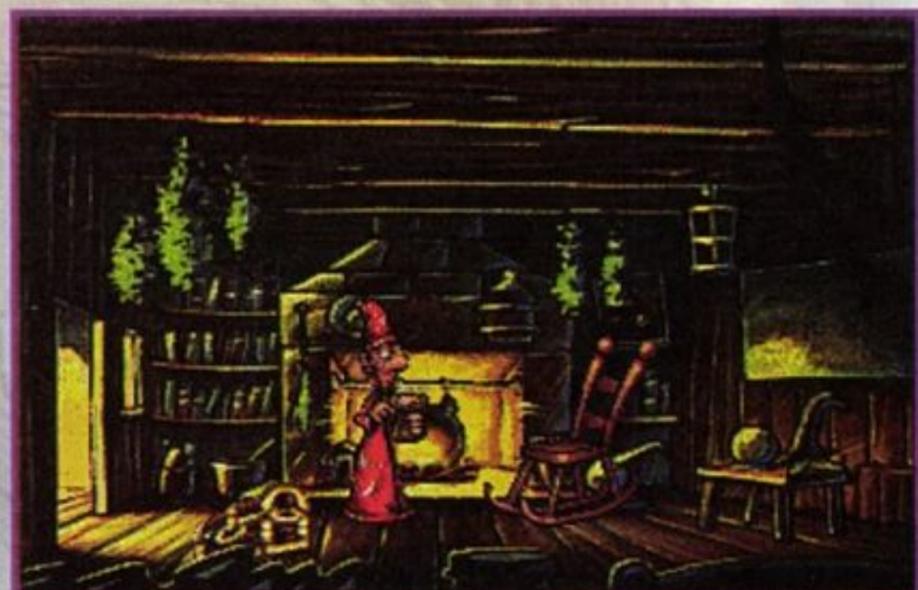
거리로 가면 코너 부분에 등불이 밝혀져 있는데 그곳에 나비를 올려놓는다. 이렇게 하면 미래에 그 근처에서 헛소리를 지껄이며 돌아다니던 사나이는 엄청난 폭우를 만난다. 이제 마지막으로 술집(Drum)으로 간다. 안으로 들어가서 외소한 몸집의 사나이 뒷면의 그림을 유심히 쳐다보면 그 사나이도 호기심에 뒤를 돌아본다. 그때 그의 술잔을 집어 바로 옆 사람들 것과 바꿔치기 하면 술집 안에서 대혈전이 벌어지고 술집 밖에 있던 보디가드가 안으로 들어온다.

이때 사다리를 이용해서 밖에 걸려있는 북채를 가진다.

여관으로 가서 시트를 뒤집어 쓴 채 조그만 보석상자를 집는다

아무도 없을 때 북채를 가진다

## 과거로의 여행

L차원을 통해 현재로 돌아와서 식당으로 간다. 가장 오른쪽에 커다란 징(Gong)이 있는데 북채를 이용하면 식사시간으로 착각한 어떤 친구가 잽싸게 달려온다. 그는 바로 대학교에서 마을로 나가는 문 근처에서 말린 과일(Prune)을 열심히 먹고 있던 친구이다. 그가 있는 곳에 가서 말린 과일을 가지고 술집으로 간다. 술집 안의 새로운 술을 유심히 관찰한 후 그 술을 시켜 마시고 빈 유리잔은 갖는다. 그리고 공포에 떨고 있는 친구에게 말을 걸어 전날밤 여관 금고에 들어있던 통행증에 관한 이야기를 듣는다. 거리의 구석으로 가면 거리의 사나이는 비에 젖어 거의 벌거벗은 상태이고 그의 옷(Robe)은 생선가게 바로 옆의 공중 화장실 바로 옆에 널려 있다. 아무런 가책없이 집자. 그리고 바로 옆집인 장난감 가게에 들려 인형 하나 가지고 나온다.

다시 L차원을 통해 과거로 간다. 도서관에서 잠시 기다리고 있으면 다시 도둑이 침입한다. 그가 떠나자마자 그들의 소굴로 가서 미리 기다린다. 그곳에서 유리컵을 파이프에 사용해 그들의 대화를 도청한 후 패스워드를 알아내고 아까 얻은 옷으로 갈아입고 그들의 소굴 안으로 들어가 그들의 행동을 확인한다. 그리고 여관으로 가서 다시 시트를 뒤집어 쓰고 보석상자를 만지면 자동으로 통행증(Pass Card)을 얻을 수 있다.

현재로 돌아와서 광장으로 간다. 병원으로 가서 의사에게 진료를 받고 잉크 얼룩(Inkblot)을 2장 얻어서 나가는 길에 여자아이 환자에게 말을 걸어 종이쪽지(Note)를 얻는다. 광장 한가운데에서 도너츠를 파는 사람과 대화해서 도너츠(Donuts)를 얻고 주위의 사람들과 대화한 후 소매치기 소년 바로 옆으로 난 길로 들어간다. 그곳에서 만난 더니맨(Dunnyman)에게 도너츠를 주고 그를 따라 거리의 이발소로 간다. 이발사에게 쪽지(Note)를 전해줘서 그를 쫓아버리고 기계(Apparatus)를 직접 조작해서 더니맨의 금이빨을 뽑아서 가진다. 시티 게이트(City Gate)로 가서 그곳의 상자를 열고 2종류의 폭약(Keg, Dynamite)을 집는다. 경비병에게 통행증을 제시한 후 세상의 끝으로 간다. 그곳에 있는 야자나무를 흔들서어 야자열매(Coconut)를 떨어뜨리고 잠자리채를 사용해서 가진다. 떠나기 전에 전등(Lantern)을 집는 것도 잊지말아야 한다. 그리고 암흑의 숲(Dark Wood)으로 가는 길에 알과 깃털(Egg, Feather)을 얻고 숲속 가장 깊은 곳에 있는 집 안에서 항아리(Pot)를 사용해 솥 안의 카스타드(Custard)를 담는다. 거리로 돌아와 생선가게로 가서 그곳에 있는 문어(Octopus)를 실(String)을 이용해 붙잡고 공중

암흑의 숲으로 가서 카스타드를 얻는다

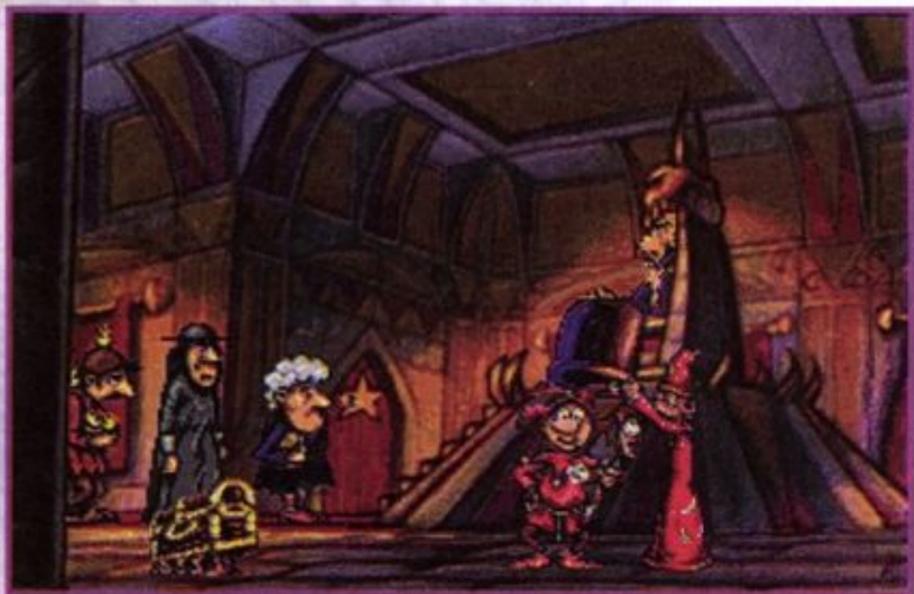
화장실로 간다. 문 안에 적혀있는 낙서(Graffiti)를 읽은 후 변기 속에 문어와 항아리 안의 카스타드를 집어넣는다. 다시 생선장수가 있는 곳으로 와서 그가 먹고있는 상어알(Caviar)과 과일 열매(Prune)를 바꿔치기 한다.

생선장수를 따라 공중화장실로 가서 그의 황금벨트를 빼앗은 다음 궁전으로 간다. 궁전의 경비병에게 잉크 얼룩을 보여주고 안에 있는 농부(Peasant)와 지금까지는 갈 수 없던 으슥한 장소(Shades)에 대해 대화한다. 농부와의 대화 이후에는 이 곳의 출입이 자유로와진다. 바로 앞에 있는 광대(Fool)에게 쓰레기통을 뒤집어 씌워서 그가 목욕탕으로 가면 따라가서 목욕 거품을 탕 속에 풀어넣은 후 그의 모자를 집는다.

공원에서 나비를 잡는다

암호를 알아내서 모임에 참가한다

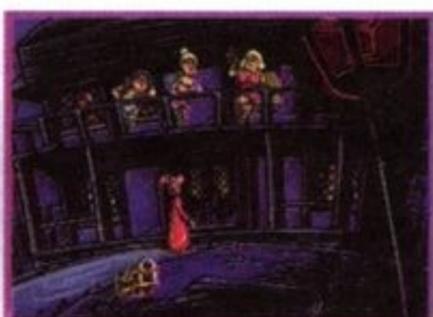
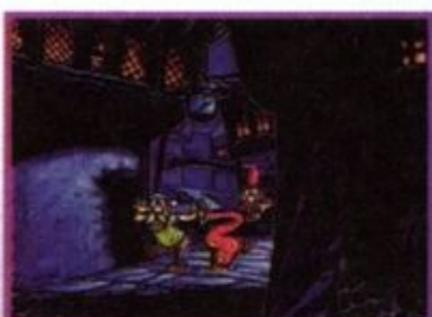
화장실의 비극

이빨을 뽑아서 가진다

쓰레기통을 뒤집어 씌우고 목욕탕으로 따라간다

과거로 가서 한밤중에만 화려한 변신을 하는 으슥한 장소(Shades)로 간다. 가장 오른쪽에 집이 한채 있는데 2층의 가장 오른쪽에 있는 여자가 바로 거리의 공중 화장실에 낙서를 한 장본인이다. 그녀는 주인공에게 알과 우유가 든 과일, 옥수수 가루를 요구하는데 모두 주인공이 가지고 있으므로 아무 생각없이 주자.

단, 우유가 든 과일이란 코코넛을 의미하는데 그냥 줄 수는 없고 드라이버를 이용해 과일에 구멍을 뚫은 다음에 줘야 한다. 대신에 황금색 반바지(Bloomer)를 얻을 수 있다.

이제 현재의 광장으로 간다. 광장의 소매치기 소년에게 이 반바지를 상납하면 희한하게 악수하는 법을 배우고 브래지어(Bra)를 얻을 수 있다. 당장 으슥한 장소(Shades)로 가서 벽을 손질하고 있는 매슨(Mason)이라는 친구와 희한한 악수를 하면서 황금 흙손(Gold Wrowel)을 얻는다. 그리고 계속 오른쪽으로 가면 아까 3명의 아가씨들이 있던 집 근처에 헛간이 있다. 그냥은 지나갈 수 없지만 브래지어(Bra)를 사다리에 사용한 후 이것을 헛간 앞에 걸쳐놓으면 지나갈 수 있다. 안으로 들어가 잠자고 있는 사나이의 허리춤에서 열쇠를 집자. 잠결에 돌아눕지만 깃털로 그를 행복하게 해주면 다시 돌아눕는다. 이때 열쇠를 빼내고 골목길(Alley)로 간다. 인형을 주인공에게 장비시키고 지붕 위로 올라간다.

오른쪽의 굴뚝(Chimney)에 인형을 집어넣어서 연구실에 연기가 가득하게 한 후 그안으로 들어가서 난로가에 화약통(Keg)을 놓는다. 그리고 실(String)을 화약통에 연결하고 밖으로 나와 심지에 불을 붙이면 자동적으로 황금 브러쉬(Gold Brush)를 얻을 수 있다.

이젠 으슥한 장소(shades)에 가서 그 곳에 있는 여자가 원하는 3가지 물건을 가져다주자

이것이 바로 소매치기 소년에게서 배운 신종 악수법이다

사다리를 사용해 헛간으로 들어간다

심지에 불을 붙인다

모든 황금 아이템이 모였으니 용이 있는 곳으로 간다. 그에게 6가지의 아이템을 주면 약간 황당한 말을 듣는다. 주인공에게 복수를 한다나 어쩐다나... 일단 그곳을 떠나 광장으로 간다. 그리로 가면 새로운 캐릭터가 등장하는데 그녀에게 말을 걸면 카페트를 공짜로 얻을 수 있고 그녀가 키스를 원하는 동안 카스타드 요리책(Custard Book)을 훔쳐서 달아날 수 있다.

과거의 도서관으로 가서 용을 조종하는 주술이 적힌 책을 가진 후 인벤토리상에서 그 책을 아까 훔친 요리책에 사용하면 서로의 겉표지가 뒤바뀐다.

그리고 겉표지는 용에 관한 것이지만 내용은 요리법이 적힌 책을 원래 자리에 꽂아두면...

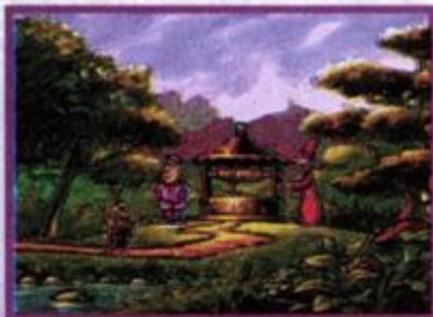
요리책을 몰래 가져온다

## ACT 3

이제 주인공이 원하는 것은 진정한 영웅이 되는 것이다. 처음에는 중반부터 필요한 아이템을 찾아서 돌아다녀야 한다.

| 장소 | 위치 | 방법 | 아이템 |
|---|---|---|---|
| 대학 | 총장실 | 그냥 줍는다 | 모자 |
| | 부엌 | 그냥 줍는다 | 주걱(Spatula) |
| Shades | 헛간의 가방 속 | 윗층의 여자와 대화 후 | 칼 |
| (으슥한 장소) | 매슨이 있던 벽 | 주걱을 사용 | 숯(Soot) |
| 술집 | 술잔 속 | 술을 확인한 후 주문 | 벌레 |
| 거리 | 이발소 | 그냥 줍는다 | 가위, 기록장 |
| 골목 | 오른쪽 연구실 | 연금술사가 떠나고 획득 | 상자 |
| Hide Out (아지트) | 집안 | 문을 두드리고 대화 | 카스타드 |
| | 디블러와 대화 | 디블러가 준 물건 확인 | 거머리 |
| 광장 | 상점 | 계란을 집는다 | 뱀 |
| | 기계있는 골목 | 칼로 잘라낸다 | 고무 벨트 |

광장의 병원으로 가서 그곳의 여자 환자에게 기록장(Appointment Book)을 줘서 그녀의 친필을 받아낸 후 숲속(Woods)로 가서 우물의 손잡이(Crank)를 사용해서 항아리에 물을 채우고 드라이버로 손잡이를 뜯어내서 가진다.

병원이 새롭게 단장한다

우물가에서 물을 얻고 손잡이를 뽑아서 가진다

## 저 높은 곳을 향하여

나머지 잉크 얼룩을 사용해서 궁전으로 간 후 목욕탕에서 브러쉬를 얻고 오른쪽에 새로 생긴 지하로 내려가서 쥐구멍을 확인한다. 이곳에서 벌레에 실을 묶고 구멍 근처에 사용하면 쥐를 붙잡을 수 있다. 그 쥐를 확인하면 꼬마 도깨비로 변한다. 이 도깨비는 가장 처음에 봤던 모습에 어울리게 상자 안에 넣는다. 오른쪽으로 가서 고문받는 사람들 사이의 구멍(Rack)에 손잡이(Crank)를 사용하면 길다란 칼을 얻을 수 있다. 그리고 옆의 해골 속에서 뼈 하나를 얻은 후 빠져나온다.

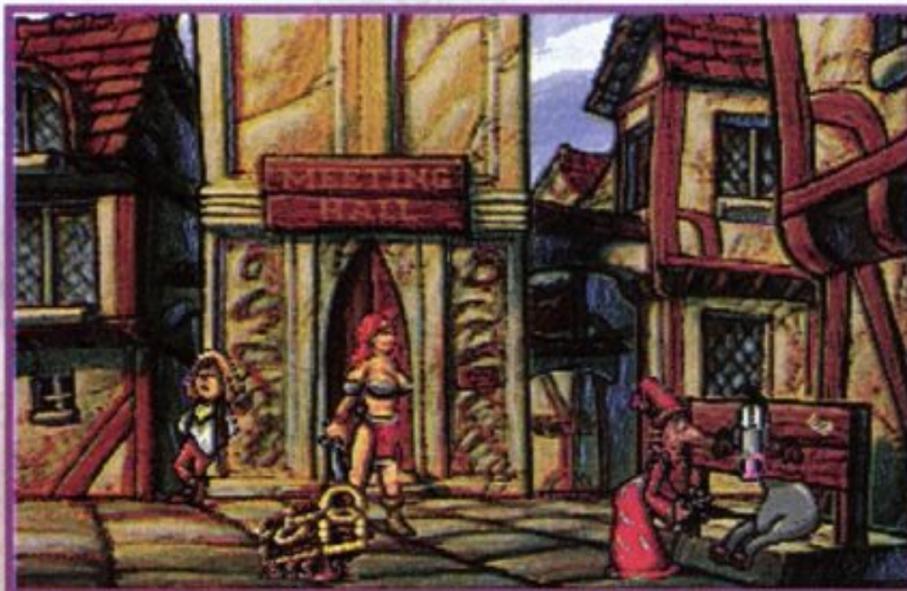
거리의 장난감 가게로 가서 장난감을 하나 집고 접착제(gluepot)에 뼈를 담갔다가 꺼낸 후 여관으로 간다. 여관의 화장실로 들어가서 물이 들어있는 항아리에 비누(Soap)를 넣는다. 밖으로 나와 접착제 범벅인 뼈를 강아지에게 주고 바로 앞에 있는 선원과 대화를 하고 그가 원하는 우유를 여관주인에게 주문한다. 그리고 선원의 문신을 관찰하면서 대화하다 보면 그의 호루라기를 손에 넣을 수 있다.

대학교 1층의 옷장 안으로 들어가 성냥을 사용한다. 그러면 안이 밝아지면서 선반 위에 놓인 보자기 안의 녹말(Starch)을 얻을 수 있다. 현재 인벤토리 상자 안에 있는 물건을 확인하고 뱀에게 비료(Fertiliser)와 녹말(Starch)을 사용하고 이것을 식당 안에 있는 늙은 마법사의 지팡이(가장 처음에 사용했던 빗자루)와 바꿔치기 한 후 세상의 끝으로 가서 호루라기를 사용한다. 호루라기 소리를 듣고 나타난 앵무새에게 다이나마이트 조각 하나를 사용하고 잠자리채에 지팡이를 연결해서 잡는다. 이때 가지고 있는 아이템 중에서 모자를 한번 확인한 후 사용하면 그속에서 끈이 나오는데 이 끈을 이용해서 밑으로 떨어진 호루라기를 집는다. 앵무새와 호루라기를 선원에게 전해주고 그 댓가로 문신을 새겨준 사람이 이발소 주인이었다는 것을 알 수 있다.

마구간으로 가서 브러쉬를 비눗물에 사용한 후 범퍼 바(Bumper Bar)를 닦아낸다. 여기서 번호판을 확인하고 칼을 장착한 채 골목으로 간다. 지붕 위로 올라가면 사다리가 다시 복구되어 있다. 칼을 사용해서 다시 제거하면 바보같은 넌자 녀석이 겁없이 까불다가 땅으로 뚝 떨어진다. 그와 간단하고 무의미한 대화를 나눈 후 광장의 형벌대에 가서 가위를 이용해 당나귀 꼬리(Tail)를 자른다.

벌레를 사용해 쥐를 잡는다

선원이 어깨에 새긴 문신에 관심을 갖는 주인공

이럴 때 꺼벙한 표정을 짓는 주인공은 왠지 레옹을 닮았다

꼬리를 잘라서 가진다

지도상에 새로이 나타난 램킨 부인의 집(Lady Ramkin's Dragon Sanctuary)으로 가서 노크를 하고 그녀가 문앞에 서 있는 동안 재빨리 뒤뜰로 가서 장미장식(Rosette), 가죽끈(Leash), 못(Nail)을 가진다.

이제는 도시 밖에서 여러가지 일을 할 차례이다.

도시 밖을 나서기 전에 경비병과 칼에 대해 대화했다면 지도상에 광산(Mine)이 새로 생긴다. 광산의 대장장이(Sword Smith)에게 칼을 주면서 개조해 달라고 하면 그는 엘더베리 술을 가져오라고 요구한다. 그리고 암흑의 숲으로 가서 전에 본 적있는 낸니 오그(Nanny Ogg)의 집으로 간다. 그곳에서 바닥에 있는 실(Wool)을 만지면 자동으로 뒤뜰로 가서 망치를 가질 수 있다. 또 장미장식을 양에게 매주고 상자(Box)를 사용해 사진을 찍고 전에 있던 문

어 사진과 같이 액자에 넣는다. 개구멍(Hatch)을 통해 집안으로 돌아와서 약병(Potion)을 확인하고 그녀와 대화를 한다.

약병을 얻기 위해 카스타드를 먹고서 그녀의 요구대로 키스를 한다. 숲(woods)으로 가서 기록장을 이발사에게 보여주고 이발사를 따라 거리의 이발소로 간다. 그곳에서 그와 대화를 하다 보면 문신을 새기기엔 용기가 부족하기 때문에 문신을 대신할 물건을 얻기로 하고 광장의 소매치기 소년에게 가서 부탁한다. 그러나 그에게 조롱만 당한 채 아무런 소득도 없다. 고무벨트를 장착하고 뒷골목으로 간다. 지붕에 올라간 후 탑쪽으로 가서 폴대 끝에 벨트를 매달고 여차여차하는 사이에 트랜스퍼를 얻을 수 있다.

이곳에서 3가지의 아이템을 얻는다

멋지게 사진을 찍는다

트랜스퍼를 얻는다

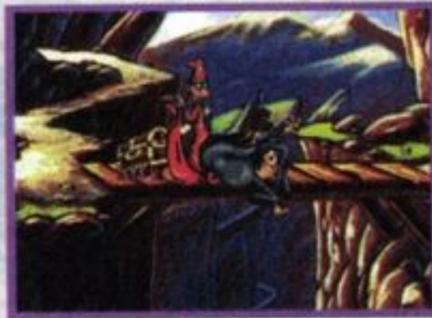
술집으로 가서 왼쪽 구석에 앉아 거짓말만 일삼는 친구에게로 간다.(그의 환상적인 거짓말 능력은 Act 2에서 공인받은 바 있다) 그가 있는 기둥에 양의 사진을 걸고 술잔에 진실을 말하는 약을 탄다. 바텐더에게 술에 대해 물어보고 지하의 술창고를 확인한 후 여관으로 간다.

여관에 들어가면 문짝 뒤에 누군가 숨어있는데 드라이버를 사용해서 문짝 자체를 뜯어내고 그 상대편과 만난다. 그에게 협박을 하고 술집의 지하로 내려가서 맥주잔 안에 엘더베리 술을 담고 직접 운반해서 광산으로 간다.

술을 가지고 대장장이가 있는 곳으로 가서 칼을 손질한 후 술집의 거짓말쟁이가 가르쳐준 장소에 가서 카페트를 이용해서 적을 제거하고 사원으로 간다. 여기서 눈가리개를 집어서 자신에게 사용하고 가죽끈을 주인공의 충실한 딸랑이에게 사용하면 재미있는 장면을 볼 수 있다. 잠시 후 보석이 있는 장소에 오게 되는데 주머니(Porch)속에 모래를 담은후 보석에 사용한다.

문짝을 통채로 뜯어낸다

엘더베리 술을 맥주잔에 따른다

대학으로 돌아와서 여러 사람들과 대화한 후 도서관에 가서 오른쪽 구석에 있는 마법책(Magic Book)을 집어오면 ACT 3도 마침표를 찍는다.

카페트를 이용해서 적을 없앤다

어디서 많이 본 모습인데...

마법의 책을 가진다

## ACT 4

돌에 묶여있는 램킨부인에게서 열쇠를 얻고 그녀의 집으로 가서 뒤뜰로 난 문에 사용한다. 여기서 맘보 드래곤을 얻은 후 다이나마이트와 성냥을 그에게 사용하고 광장으로 와서 카스타드를 용에게 사용하면 모든 일이 마침표를 찍는다.

맘보 드래곤을 데려온다

맘보 드래곤에게 폭탄을 먹인다

사랑에 빠져버린 용

엔딩

슬기롭게임정복

★★챔프점수 8 ★★

# 스페이스 에이스

- **제작사** : 레디소프트
- **장 르** : 아케이드
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종/램 4MB 이상/VGA 사운드 블라스터, 울트라 사운드, 애드립 골드 키보드 필수
- **발매일** : 95/6월말 발매
- **가 격** : 45,000원
- **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)

## 프롤로그

이 게임은 이미 플로피 버전으로 약 3~4년 전부터 상당한 인기를 모은 바있어 게임 매니아라면 이 게임만의 독특한 스타일과 내용을 익히 알고 있을 게다. 그러나 이 게임은 CD-ROM을 사용한 게임답게 플로피용 스페이스 에이스 1, 2편을 하나의 스토리로 묶었을 뿐만 아니라 여러가지 내용을 추가했다. 이렇게 탄생한 스페이스 에이스 CD-ROM은 언제나 게임을 할 때마다 짧은 내용 때문에 느껴야 했던 아쉬움을 덜어주고 있다.

## 게임 전에 알아둘 사항

레디소프트(READY SOFT)에서 제작하는 레이저 게임은 언제나 용량에 비해 게임의 내용이 상당히 짧다는 단점이 지적되어 왔다. 이번에는 이러한 문제점을 극복하기 위해 부단히 노력한 흔적을 엿볼 수 있는데 특히 게임을 진행할 때마다 같은 게임 내용이더라도 게임의 좌우를 뒤집어서 게임 진행상의 활력을 더해주고 있다. 때문에 필자가 분석한 내용이 플레이어가 실행하고 있는 내용과 좌우가 뒤바뀐 채 설명될 수도 있다. 이 문제점을 해결하기 위해 각 스테이지마다 좌우를 구별할 수 있는 기준을 마련해 놨으니 필히 염두해 두기 바란다.

또한 이 게임은 주인공이 시계를 사용하여 에이스로 변신한 상태에서 게임을 진행시킬 수도 있지만 변신하지 않고 보통 상태인 덱스터의 모습으로도 다음 게임의 진행이 가능하다. 그러므로 여기서는 에이스 상태에서의 게임 진행과 덱스터 상태에서의 게임 진행을 각각 1, 2라는 번호로 분류하여 따로 설명하겠다. 그리고 게임의 주인공이 변신하거나 총을 사용하기 위해 누르는 스페이스 바는 [S]라는 부호로 표시하겠다.

이 게임은 대부분의 레이저 게임들이 그러하듯이 각 타이밍에 정확한 키입력을 해야만 다음 화면으로 넘어가고 그렇지 않은 경우에는 여지없이 플레이어는 죽음의 문턱을 넘어야 한다. 그나마 편리하게 키를 입력시키려면 미리 키를 입력시켜 두어야 한다. 여러번 같은 내용을 입력시켜 두어도 별 지장이 없으므로 미리미리 한두템포 앞서 키 입력을 해두자.

## 스토리

사악한 악당 보프(BORF)는 지구상에 있는 모든 사람들을 무기력한 어린아이로 만들어 버릴 수 있는 인판토 레이(INFANTO RAY:유아 광선총)라는 레이저 광선을 개발하여 지구정복을 꾀하고 있었다. 이러한 그의 야심을 눈치챈 에이스(ACE)는 보프의 야망을 봉쇄하기 위해 필사의 결투를 벌이던 도중 사고로 인해 보프가 개발한 레이저의 희생양이 되고 말았다. 순식간에 힘을 빼앗기고 어린아이의 모습인 덱스터(DEXTER)로 변해버린 그에게 있어 유일한 희망은 그가 차고 다니는 손목시계였다. 가끔씩 이 손목시계가 덱스터에게 에이스로 돌아올 수 있는 기회를 제공해 주었던 것이다.

에이스에서 어린아이 덱스터로 전락한 몸이지만 보프의 야심을 꺾기 위해 분주히 움직이던 그는 자신이 사랑하는 킴벌리(KIMBERLY)가 보프에게 납치당하자 그녀를 구출하기 위해 악의 소굴로 혈혈단신 뛰어들게 된 것이다.

## 납치된 킴벌리

처음 시작하면 적들의 비행선을 발견한 킴벌리가 발을 헛디뎌 낭떠러지로 떨어져서 적들에게 사로잡히고 만다. 그리고 곧바로 등장한 보프가 덱스터에게 무차별 공격을 감행한다. 그의 공격을 피하기 위해선 주위에 있는 바위를 방패삼아 좌우로 왔다갔다 해야 한다.(←×→)

보프의 공격을 피하고 나면 적 기지에서 출격한 여러대의 비행선이 추격해 온다. 그들의 공격을 피하기 위해선 자신의 비행선이 있는 왼쪽 꼭대기를 향해 계속해서 뛰어가야 한다.(←←)

**1.** 비행선이 있는 방향으로 뛰어가다 보면 손목시계가 신호를 보내는데 이때 〈S〉를 누르면 에이스로 변신한다.(S) 에이스로 변신하고 나면 바로 앞에 거대한 괴물이 주인공의 길을 가로막는데 레이저 총을 사용하여 그를 물리치고 무너져 내리는 바닥에서 안전한 곳으로 점프한

다.(S→) 안전한 곳에 착지를 하더라도 바로 앞에 적 비행선이 공격해 온다. 그들의 공격을 피하기 위해선 왼쪽으로 이동했다가 다시 오른쪽으로 점프한 후 곧바로 광선총을 발사해서 모두 파괴시키자.(←→SS) 그리고 낭떠러지를 피해 곧바로 비행선이 있는 곳으로 뛰어가면 적들의 비행선이 또 다시 나타나 앞으로 진행하는 것을 방해하지만 계속해서 왼쪽으로 전진하면 안전하게 원하는 곳에 도착할 수 있다.(←←←←←)

**2.** 손목시계가 변신할 수 있는 상태를 알려주더라도 이를 무시한 채 그냥 지나치면 적들의 비행선이 지나가는 길을 파괴하는 부분으로 화면이 건너뛰게 된다.
계속해서 왼쪽으로 전진하면 원하는 비행선이 있는 장소에 도달한다.(←←←←)

바로 앞에 있는 바위를 이용해서 피한다

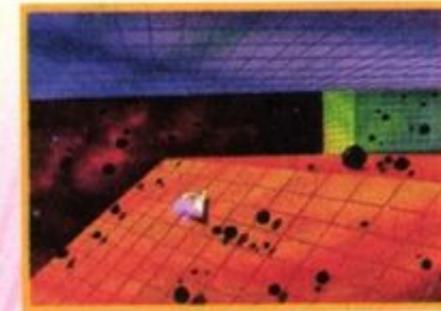
계속해서 전진한다

## 공중 곡예

**덱스터:** 킴벌리! 너 괜찮니?
**킴벌리:** 그래. 괜찮아... 단지 외계인들에게 납치된 것뿐인걸 뭐~
**덱스터:** 조금만 기다려! 내가 금방 구해줄께!
**킴벌리:** 빨리 구해달란 말야 이 짜식아~

이번 스테이지는 별다른 내용없이 비행선을 타고서 여러가지 형태의 비행코스를 왔다갔다 한다. 비행 도중에 등장하는 여러 갈림길이 코스를 더욱 복잡하게 만들고 있지만 결국에는 똑같은 장소에 도달하게 된다. 비행에 관한 모든 코스를 다음과 같은 도표로 소개하니 원하는 길로 마음껏 돌아다니길 바란다. 여기서 〔S〕란 의미는 길을 가로막고 다가오는 녹색공을 파괴하기 위해 스페이스 바를 누르라는 뜻이다.

도표는 덱스터의 비행선이 오른쪽을 향해 날아가면서 킴벌리와 통신하는 것을 기준으로 만들어진 것이므로 반대의 경우에는 화살표의 좌우를 거꾸로 이해하고 게임을 진행시키자.

빨리 살려줘!!

비행선을 움직이기 위해서 빠른 순발력이 필요하다

## 기지 안에서

적들의 기지 안에 무사히 착륙을 하고 나면 위에서 둥그런 모양으로 쏘아대는 레이저 공격이 무작위로 이루어진다. 여기서의 기준은 덱스터의 비행선이 왼쪽에 착륙하는 것으로 한다.

처음 기지 안에 도착하자마자 덱스터는 위에서 쏟아지는 레이저 광선을 피해 위쪽으로 전진한 후 바로 옆에 열리는 문으로 이동한다.(↑→) 그리고 곧바로 레이저들의 공격을 피해 위쪽으로 계속 전진한다.(↑↑)

이곳에 다다르면 덱스터의 손목시계가 신호를 보내고 플레이어의 선택에 따라 2가지 방법으로 이동할 수 있다.

**1.** 에이스로 변신한 후 가는 방향을 오른쪽으로 꺾으면 적들이 나타난다.(S→) 잽싸게 레이저 광선을 발사해서 놈들을 제거한 후 위로 계속 전진한다.(S↑↑) 여기서 길을 꺾어 돌아서면 거대한 대형 화면에 붙잡혀가는 킴벌리의 모습이 보이고 갈림길이 나타난다. 어디로 가든지 다음 스테이지는 같은 형태로 이루어진다.(→→)

**2.** 변신을 하지 않은 채 이동하면 에이스로 변신했을 때와는 달리 적들이 등장하지 않는다. 계속해서 위로 전진한 후 왼쪽 코너를 돌아서 이동한다.

(↑↑↑←) 그곳에 도착하면 킴벌리가 도와달라는 모습을 볼 수 있고 위와 마찬가지로 갈림길이 나타난다.(↑→)

곧바로 변신하자구!

복날 개끌려 가듯 잡혀가는 킴벌리

## 움직이는 플랫폼

여기서는 덱스터를 향해 발사되는 레이저가 왼쪽에서 오른쪽으로 움직이는 것을 기준으로 한다. 덱스터는 레이저 공격을 피해 잠시 오른쪽으로 피한 후 바로 정면으로 뻗은 통로를 통해 달아난다.(→↑) 그리고 왼쪽으로 이동하면 그가 서있는 곳의 바닥이 무너져 내린다. 그때 움직이는 플랫폼이 주위를 배회하고 있으므로 그쪽으로 점프한다.(←→) 플랫폼으로 옮겨타고 나서도 주위에 움직이는 플랫폼이 계속 나타나는데 이들이 나타날 때마다 재빨리 옮겨타고 다음 스테이지로 넘어가자.(←↑←)

움직이는 발판을 이용해서 이동한다

## 탈출

플랫폼을 타고 무사히 탈출하면 들쥐처럼 생긴 녀석들이 덱스터를 향해 덤벼든다. 그들의 추적을 뿌리치고 길이 보이는 방향으로 죽어라고 달아나자. 여기서는 덱스터가 정면을 향해 달려가다가 방향을 꺾을 때 왼쪽에 벽이 막혀있는 것을 기준으로 한다.(↑→) 다시 다른 방향으로 달아나다 보면 좌우에서 동시에 적들이 나타나 사면초가의 위기에 처한다.(←)

**1.** 이때 에이스로 변신해서 좌우에서 덤벼드는 적들을 한꺼번에 붙잡아 서로 부딪히게 한 후 길이 보이는 방향으로 계속해서 달려간다.(S←→)
달려가다 보면 막다른 골목에서 적 로보트가 버티고 있다. 지체없이 놈에게 광선총을 발사하고 탈출구를 향해 죽어라고 달려가자.(S→→←)

**2.** 에이스로 변신하지 않았을 때는 좌우에서 덤벼드는 적들을 피해 재빨리 위로 달아났다가 길이 나있는 곳을 향해 죽어라고 달리자. 여기서는 위에서와는 달리 광선총으로 제거해야 할 적들이 나타나지 않는다.(← →↑←)

좌우에 있는 적들의 공격을 피하면 재미있는 현상이...

## 공중전

비행선을 타고 탈출하는 순간 지상에서는 거대한 폭발이 일어난다. 이 스테이지의 기준은 불꽃이 오른쪽에서부터 일어나는 것으로 한다. 폭발을 피해 이동한 덱스터는 비행 도중에 적들의 사정거리 내에 들어가고 만다. 공격 범위에서 벗어나려면 화면에 표시되는 마크에 따라 위, 오른쪽, 오른쪽으로 이동해야 한다.(←↑→→)

적들의 공격권에서 벗어나면 곧바로 출현하는 2대의 비행선을 파괴하고 코앞에 나타나는 벽을 피해 급상승한 후 바로 가까이에 있는 구멍 안으로 진입한다.(SS↑↓) 그리고 앞에 나타나는 장애물을 피해 위로 날아올랐다가 바로 앞의 적비행선을 파괴하고 다시 위로 급상승하는 행동을 반복한 후 지상에 불시착한다.(↑S ↑S ↑S)

적들의 공격 범위에서 벗어나야 한다

구멍 안으로 진입한다

## 쓰레기 행성

이곳에 도착하면 덱스터가 숨을 쉬지 못하도록 자루 모양의 비닐광선을 뿜어대는 로보트가 오른쪽에서 나타난다. 놈에게 공격을 당하더라도 곧바로 광선총을 발사하고 비닐에서 벗어나 오른쪽으로 이동한다.(S→) 그리고 상하로 움직이는 드럼통 위로 지나간 후 에이스로 변신할 기회를 노리자.(↑)

**1.** 에이스로 변신해서 자신의 몸을 짓누르는 비닐을 찢어버리고 바로 앞에 있는 적에게 광선총을 발사한 후 오른쪽으로 달아난다.(SS→) 그리고 정면에 나타나는 괴물 역시 광선총으로 처리한다.
왼쪽으로 이동한 후 마지막으로 등장하는 적을 처리하면 바로 위에 있는 비행선의 사다리를 타고 올라간다.(S← S↑ )

**2.** 변신하지 않을 경우에는 우선 적들의 공격을 피하기 위해 오른쪽으로 살짝 움직이고 곧바로 적을 향해 광선총을 발사한다. 그리고 나오는 길을 따라 오른쪽, 왼쪽, 오른쪽으로 움직이고 바로 앞에 나타나는 사다리 위로 올라탄다.(→←→↑ )

* 이번 스테이지는 다른 스테이지와 달리 마지막 부분에 사다리를 타고 빠져 나가더라도 좌우가 뒤집힌 모습의 본 스테이지가 다시 등장한다. 그러나 위의 내용을 참조하여 좌우만 꺼꾸로 생각하고 움직임을 입력하면 어렵지 않게 통과할 수 있다.

비닐 안에 갇혀서도 공격할 수 있다

눈 앞에 나타나는 모든 괴물들을 제거한다

## 미지의 행성

여기서는 덱스터가 비행선에서 지상의 오른쪽으로 뛰어내리는 것을 기준으로 한다. 바닥에 뛰어내리면 곧바로 거대한 괴물이 덱스터를 위협한다.
광선총을 사용하여 놈을 잠재운 후 앞으로 달아나다가 변신할 찬스를 얻는다.(S↑)

**1.** 변신한 후 좌우에 등장하는 토끼 모양의 적들을 해치운다. 가는 길마다 등장하는 거대한 괴물들을 모두 광선총으로 처치하면서 전진한다.(S↑SSS→ )

**2.** 변신하면 적들을 향해 공격할 일은 거의 없어지지만 적의 추격을 피해 계속해서 나타나는 길을 따라 빠르게 움직여야 한다. 그리고 마지막에 등장하는 괴물을 광선총으로 제거한 후 바로 앞에 나타나는 동굴 안으로 들어간다.(↑↑→→←→S↑)

괴물에게 광선총을 발사한다

에이스로 변신해서 진드기처럼 달라붙는 토끼들을 떨쳐버린다

## 다크 에이스

이번 스테이지를 시작하면 덱스터는 곧바로 지하 아래쪽을 향해 무서운 속도로 추락한다. 여기서는 왼쪽에 밧줄이 나타나는 것을 기준으로 한다.
밧줄이 눈앞에 보이면 곧바로 밧줄을 붙잡아 위기를 모면한 후 킴벌리처럼 가장하고 있는 적들을 없앤 후 바로 왼쪽에 있는 구멍 안으로 뛰어들어 변신할 기회를 노린다.(←S←)

1. 변신한 후 바로 위로 다시 올라온 에이스는 자신의 어두운 면만으로 만들어진 다크 에이스와 결전을 승리로 이끌기 위해 광선총을 난사한다. 놈의 먹이가 되지 않으려면 바로 왼쪽으로 피한 후 그의 입 안으로 들어가기 전에 광선총을 발사한다.그리고 다크 에이스의 거대한 몸집을 발판으로 삼아 아래로 달아난 후 계속해서 달아난다.(S↑S←S↓→↑←↑)

2. 변신하지 않으면 호리병 모양의 함정 안에 갇히는데 함정의 밑부분은 뚫려있는 상태이다. 뚫린 곳으로 빠져나간 후 계속 왼쪽으로 이동하면 다음 스테이지에 다다른다.(↓←←)

바로 앞에 나타나는 밧줄을 붙잡아야 위기를 벗어날 수 있다

다크 에이스의 공격을 피하다 보면 다크 에이스는 자신이 발사 한 광선총에 자멸하고 만다

## 킴벌리 구출작전

이곳에서는 오토바이를 타고 이동하는데 처음에 오른쪽으로 이동하는 것을 기준으로 한다. 오른쪽으로 가다 보면 적들이 길을 막아선다. 그들을 피해 반대 방향으로 가면서 광선총을 발사한다. 그리고 오토바이 곡예를 하듯이 공중으로 날아오르면서 에이스로 변신할 수 있다.(→←S)

1. 변신을 한 후 곧바로 킴벌리를 만나게 되는데 그녀 앞쪽에 나타나는 적들을 없애기 위해 무기를 사용한 후 같이 달아나자. 길을 가다보면 그렘린처럼 생긴 괴물들이 앞길을 방해한다. 광선총을 사용하여 모두 제거한 후 길을 막아서는 적들을 피해 좌우로 계속해서 움직이자.(SS←↓SSS→S→←↓)

2. 만약 변신을 하지 않을 경우엔 위와는 달리 아주 간단히 이곳을 통과할 수 있다. 아래로 이동해서 킴벌리를 만나고 바로 앞의 적 한명만 없애면 이곳에서의 할일은 마친 셈이다.(↑S)

이번에는 오토바이를 타고 모험을 한다

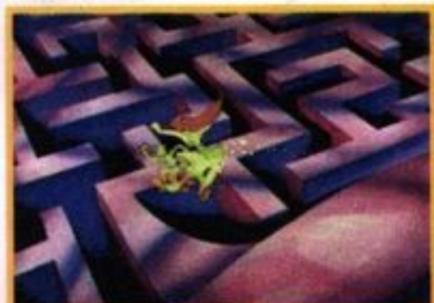
뒤늦게 나타난 에이스에게 투정을 부리는 킴벌리

변신을 하지 않고 게임을 진행하면 손쉽게 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다

계속해서 적들의 공격을 피해 달아나야 한다

## 미로 속에서

초반부터 온통 미로로 이루어져 있다. 이곳은 오른쪽에 킴버리, 왼쪽에 덱스터가 있는 것을 기준으로 한다. 바로 앞에 나타나는 미로를 따라 3번 움직이고 나면 변신할 수 있다.(→↑←)

1. 미로를 따라 계속해서 이동하면 악당 보프가 있는 기지 앞에 도달하게 된다.(S↑←→←↑→↑←) 기지 안으로 들어가면 보프의 농간에 의해 익사할 위기에 빠지지만 바로 왼쪽에 있는 수중비행정을 타고 이동하면서 뱀장어 모양의 적들을 제거하고 호흡하기 위해 다시 이동한 후 적들의 공격을 피해 계속해서 달아나다가 광선총을 사용한다.(←S→↓→↓SS→)

2. 변신을 하지 않으면 거의 적들의 위협을 받지 않고 수중비행정을 타게 된다. 광선총을 사용할 기회도 한번 뿐이다.(→←S)

미로에서는 민첩하게 행동해야 한다

이곳에서 공기를 마신다

## 마지막 한판

이제 보프를 제거하는 마지막 미션이다. 바로 앞에 세갈래 길이 나타난다.

어디로 가야할 지 아리송하지만 어디로 가든 같은 길이다. 아무 길로나 가면 난장이들이 덤벼든다. 그들에게 무기를 2번 사용하지만 킴벌리는 그들에게 빼앗기고 만다. 이때 보프가 인판토 레이를 발사하는데 이를 피해 오른쪽, 왼쪽으로 이동한 후 에이스로 변신한다.(↑SS→←S) 에이스로 변신하면 보프가 기다란 막대기를 사용해서 공격해 온다. 그의 공격을 막아낸 후 오른쪽으로 구르고 다시 그의 공격을 막아내면서 반격을 가한다.(S→SS) 다시 보프와 대치 상태가 되면 그는 막대기를 사용해서 상하로 공격해 온다.

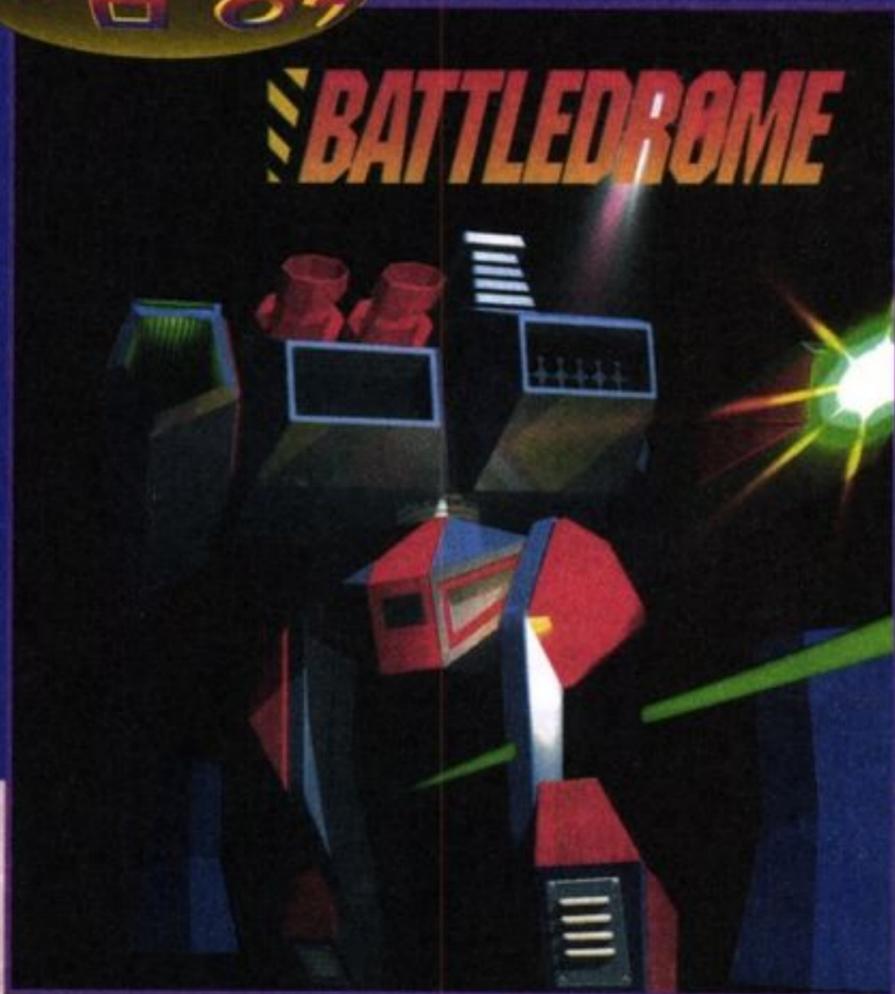
먼저 점프를 했다가 재빨리 고개를 숙여 공격을 피하고 다시 공격을 막아낸 후 계속해서 육박전을 벌이자.(S↑↓→S↑↓↑) 보프의 등에 올라타게 되면 바로 앞에 밧줄이 보이는데 이 밧줄을 타고 위기에 처한 킴벌리에게로 날아간다. 그녀를 구한 후 다가오는 난쟁이들 앞의 막대기를 집어 재차 공격을 가한다. 그리고 적들의 공격을 피해 움직이다 보면 거대한 거울이 놓여 있는 곳에 다다른다. 거울의 위치를 움직여 주면 인판토 레이를 마구 남발하던 보프는 반사된 광선에 노출되고 아름다운 엔딩이 이어진다.(←→←S←→→→←)

밧줄을 타고 킴벌리를 구하러 가자

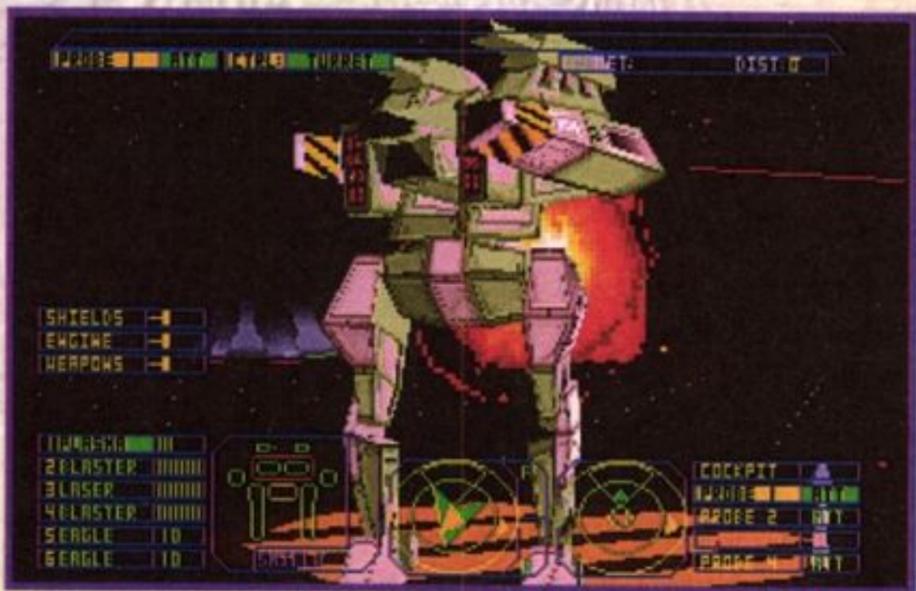
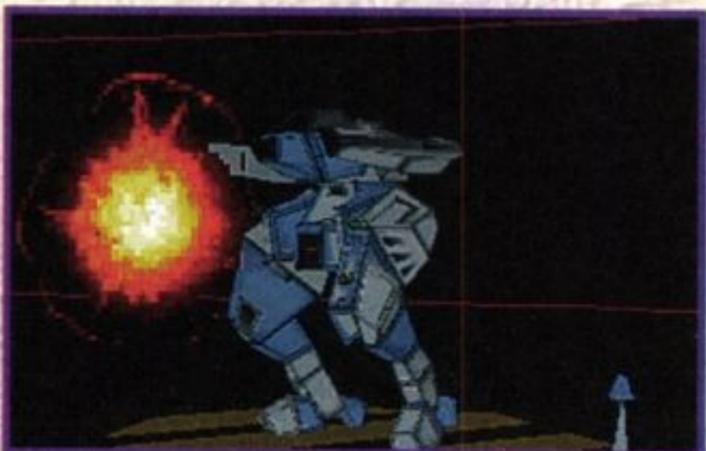
나이스 캐치!

챔프점수 8

# 배틀드롬

- **제작사** : 다이나믹스
- **장 르** : 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** : IBM-PC 386DX-33 이상/ 램 4메가 이상 VGA/사운드 블라스터, 롤랜드, 프로 오디오 스펙트럼/마우스, 조이스틱 지원/CD-ROM 드라이브 필수, 2400bps 이상의 모뎀
- **발매일** : 95/7월 발매
- **가 격** : 45,000원
- **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)

## 프롤로그

탱크를 모델로 해서 설계한 거대하고도 리얼한 로보트를 조종하여 전투를 벌인다는 기발한 아이디어가 돋보이는 아케이드 시뮬레이션 게임 [배틀테크].

이 배틀테크를 PC용으로 완벽하게 이식한 다이나믹스사의 최신 버전인 [배틀드롬]이 등장했다. 마치 로마시대의 콜로세움같은 거대한 경기장 안에서 거대한 헤라크스들이 1대 1로 맞붙어 격전을 벌이는 방식을 채택하고 있으며 통신을 통한 대전 플레이도 가능하다.

박진감 넘치는 전투 화면

사실적으로 묘사된 헤라크스

## 환경 설정과 즉석 전투

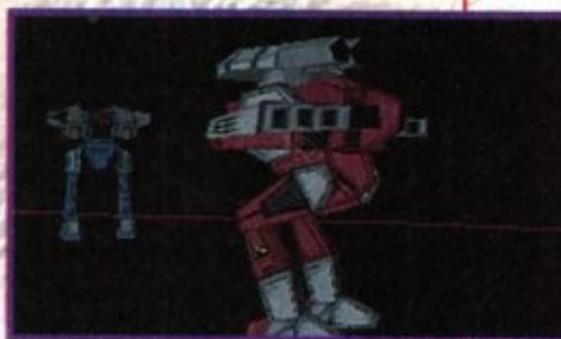
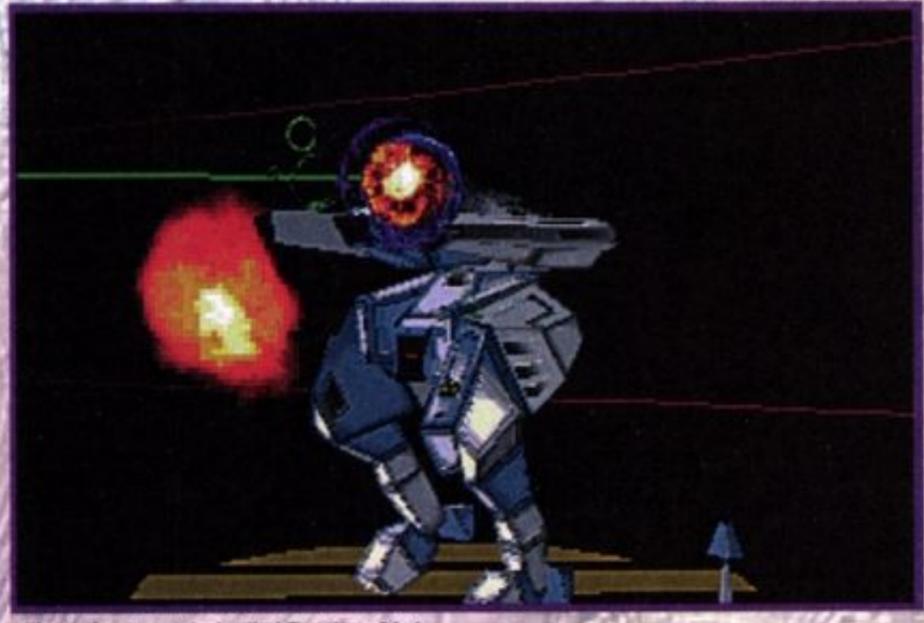
화면 하단에 6개의 주메뉴가 표시되는데 처음 게임을 실행하면 상대 선택(Opponents) 메뉴와 헤라크스 정비(Hercs) 메뉴는 사용할 수 없으며 파일로트 등록 및 선택을 마친 후에야 이 두가지 메뉴를 사용할 수 있다.

환경 설정 메뉴 안의 조종(Controls) 옵션을 선택하여 헤라크스의 조종간을 조종하기 편하게 조정해야 하는데 플레이어가 조종하는 헤라크스는 크게 2가지의 각기 다른 조종간을 사용하여 움직인다.

물론 옵션에는 헤라크스의 조종, 포탑의 조종, 엔진 출력 조종의 3가지로 표시되어 있지만 이중에서 엔진 출력 조종은 무시하고 헤라크스의 조정과 포탑의 조종만 선택한다. 필자의 경험에 따르면 헤라크스의 조종을 조이스틱 1로 설정하고 포탑의 조종은 조이스틱 2로 설정하여 두개의 조이스틱으로 조종하는 방법이 가장 민첩하게 헤라크스를 조종할 수 있는 타입이다. 하지만 조이스틱을 두개나 가지고 있는 유저들은 별로 없으므로 가장 기본이 되는 헤라크스의 조종을 조이스틱으로 설정하고 포탑의 조종, 엔진 출력은 키보드로 설정한다.

포탑의 조종을 키보드로 선택하면 어렵지 않나하는 유저들도 있을지 모르지만 걱정할 필요는 없다. 조이스틱으로 헤라크스의 이동을 조종하다가 포탑을 신속하게 움직일 필요가 있을 때는 키보드상의 Insert키를 사용하여 키보드가 아닌 조이스틱으로 포탑을 조종할 수 있도록 설정할 수 있기 때문이다.

물론 이때는 헤라크스의 조종을 전혀 할 수 없으므로 조심해야 한다. 조종간의 선택이 끝난 후에는 헤라크스의 모의 전투를 할 수 있는 즉석 전투(Instant action) 메뉴를 사용하여 잘 조종되는지 테스트해야 한다.

헤라크스의 조종간 선택 화면

적 헤라크스가 후방에 나타났다!

적 헤라크스로부터 맹격을 받고 있다

## 파일로트 등록과 헤라크스 셋업

배틀드롬의 파일로트이 되기 위해서는 자신의 이름을 파일로트 명단에 등록해야 한다.

주메뉴 중에서 데이터 입력(Login) 메뉴를 클릭하면 파일로트 선택 옵션이 출력된다. 먼저 등록(NEW) 옵션을 사용하여 플레이어의 이름을 적은 후에 ACCEPT키를 눌러주면 등록이 완료된다.

복수의 파일로트를 등록할 수 있으며 파일로트을 지우고 싶을 때는 등록해제(DELETE) 옵션을 사용한다.

상태 화면(REVIEW STATS) 옵션은 등록된 각 파일로트의 계급, 순위, 사용하고 있는 헤라크스 기종, 경험치, 전투에서 승리한 횟수, 패배한 횟수, 현재 보유하고 있는 자금액 등이 표시된다. 파일로트의 등록을 마치면 로컬 플레이(LOCAL) 모드와 리모트 플레이(REMOTE)모드 중에서 하나를 선택해야 한다. 로컬 플레이를 선택하면 컴퓨터가 조종하는 59명의 적들을 상대로 최고가 되기 위한 처절한 사투를 펼치며 리모트 플레이를 선택하면 모뎀 또는 네트워크를 통해 컴퓨터가 아닌 인간을 상대로 전투를 벌일 수 있다.

리모트 플레이는 다음에 소개하기로 하고 가공할 실력을 지닌 59명의 투사들이 조종하는 헤라크스들이 격돌하는 로컬 플레이에 대한 자세한 분석을 시작하겠다. 모드 선택이 끝나면 이전에는 선택할 수 없던 두개의 메뉴를 사용할 수 있다.

바로 상대 선택(OPPONENTS) 메뉴와 헤라크스(HERCS) 메뉴가 그것인데 본격적인 전투를 벌이려면 헤라크스가 필요하므로 헤라크스 메뉴로 들어가야 한다. 헤라크스 메뉴를 선택하면 헤라크스의 셋업으로 들어가는데 화면 좌측에서 현재 대기중인 헤라크스의 3차원 영상이 표시되며 장착할 수 있는 장비의 최대 적재량이 출력된다. 게임을 처음 시작했을 때는 기본적으로 200,000 정도의 자금과 가장 기본적인 헤라크스라 할 수 있는 스트라이더(STRYDER)가 모든 장비를 장착하여 대기하고 있다. 이 스트라이더를 그냥 사용해도 무난하지만 보다 우수한 헤라크스로 바꾸고 싶다면 뉴(NEW)옵션을 선택해서 새로운 헤라크스를 구입할 수 있다. 배틀드롬에 등장하는 헤라크스는 10종류가 있다.

파일로트 등록 화면

돈만 있다고 모든 헤라크스들을 구입할 수 없으며 플레이어의 계급에 따라 보다 성능좋은 헤라크스를 구입할 수 있다. 게임을 처음 시작했을 때의 플레이어의 계급은 후보생(CADET)이며 뛰어난 적들을 상대로 끊임없는 전투를 벌이면서 검투사(GLADITOR), 백부장(CENTURION), 전사(WARRIOR), 장군(WARLOAD)의 계급으로 진급할 수 있다. 각 계급의 진급은 전투에서 승리하거나 혹은 패배했을 때 주어지는 포인트에 의해서 이루어진다. 선택(SELECT) 옵션은 한대 이상의 헤라크스를 가지고 있을 경우에 전투에 타고 출전할 헤라크스를 고를 때 사용하거나 가지고 있는 헤라크스를 팔 때 사용하는 옵션이다.

헤라크스를 팔 때는 그 헤라크스에 장비되어 있는 모든 장비들과 무기들을 다 포함해서 판다. 헤라크스를 새로 구입하면 아무런 장비도 되어 있지 않으므로 장비(SETUP) 옵션을 선택하여 헤라크스에 장착되는 각 장비들과 무기들을 구입하여 장비해주어야 한다.

한가지 주의해야할 것은 실드(SHIELD), 엔진(ENGINE), 장갑(ARMOR), 원자로(REACTOR)의 기본 장비들은 성능이 좋은 제품일수록 더많은 무게를 차지하므로 각 헤라크스마다 설정된 적재량을 고려해서 알맞은 장비를 장착해야 한다.

또한 미사일이나 오토 캐논과 같은 무기들은 일단 구입해서 장비한 후에 반드시 탄환을 보급해 주어야 한다.

총이 있는데 총알이 없으면 총을 사용할 수 없는 것과 마찬가지로 탄환을 보급해주지 않으면 전투에서 사용할 수 없다.

탄환의 보급은 수리(REPAIRS) 옵션을 통해 이루어지는데 수리 옵션은 전투가 끝난 뒤에 부서진 헤라크스를 보수할 때도 사용한다. 전투를 마친 후에는 반드시 수리 옵션을 사용하는 것도 잊지 말아야 한다.

헤라크스에 장착하는 무기 종류는 6가지가 있으며 장착되는 부위와 헤라크스들의 종류에 따라 장착할 수 있는 무기들이 제한된다. 이제 헤라크스의 셋업을 마치고 주메뉴로 돌아가서 상대 선택(OPPONENTS) 메뉴를 클릭하면 본격적인 전투로 들어간다.

헤라크스의 셋업 화면

폭발 직전의 헤라크스

적의 공격 때문에 오른쪽 다리가 박살났다!

## 선택과 협상

본격적인 배틀드롬의 전투를 벌이기 위해서는 플레이어의 헤라크스와 1대 1의 사투를 벌일 상대를 골라야 한다. 상대 선택 윈도우 화면에서 상대 파일로트를 커서로 지정한 후 윈도우 밑에 있는 스테터스(STATS) 옵션을 누르면 지정된 파일로트에 관한 기록이 디스플레이된다.

전투를 벌일 상대는 플레이어가 59명의 파일로트들 중에서 상대를 선택해서 도전하거나 혹은 다른 파일로트로부터 도전받는 식으로 결정된다. 현재 도전(CHALLENGE), 협상(NEGOTIATION), 전투(FIGHT) 중인 상대 파일로트와는 전투를 벌일 수 없으므로 한가한(IDLE) 파일로트을 선택해서 도전한다. 일단 상대가 도전을 받아들이거나 혹은 플레이어가 상대의 도전에 응한 경우에는 협상 화면으로 넘어간다. 협상 화면에서는 단순히 전투에 걸 돈 액수만을 정하는 것이 아니라 사용 가능한 무기, 레이저 포탑의 유무, 승리 조건, 경기장 크기, 최대 시야 범위, 경기장 내의 장애물 유무 등을 결정한다. 극단적으로 말하면 어떻게 협상을 플레이어에게 유리하게 설정하는가에 따라 승패가 좌우된다고 해도 과언이 아니다. 예를 들면 상대 헤라크스의 무기 중에서 플라즈마 캐논과 블라스터 그리고 미사일을 사용하지 못하도록 협상에 성공한다면 승리는 플레이어에게 다가올 것이다. 이제 중요한 협상의 각 요소와 협상 방법에 대해 알아보겠다. 좌측에 푸른색으로 표시되는 윈도우는 플레이어의 것이며 중앙에 붉은색의 윈도우는 상대 파일로트의 것이다. 우선 윈도우 맨 위에는 현재 가지고 있는 자금(WEALTH)이 표시되며 그 아래의 작은 윈도우에는 이번 전투에 걸 금액이 표시된다. 배팅하는 금액은 현재 가지고 있는 금액보다 높아도 상관없으나 만일 전투에서 패하면 그대로 파산하므로 전투에 이길 자신이 없다면 적은 금액을 배팅하는 것이 원칙이다.

세번째 창은 현재 플레이어와 상대 파일로트가 탑승하고 있는 헤라크스의 종류를 표시하며 그 아래에 있는 윈도우 화면은 이번 전투에 사용될 무기 종류를 결정하고 제한하는 메뉴 화면으로 좌측의 작은 네모 안의 불빛이 켜져있는 무기는 사용 가능한 무기이며 불빛이 꺼져있는 무기는 이번 전투에서는 사용할 수 없는 무기이다.

만일 현재 플레이어의 헤라크스에 협상에서 금지된 무기가 탑재되어 있다면 전투가 시작되더라도 절대 사용해선 안된다.

상대 선택 화면

협상은 승패를 좌우한다

스트라이더의 위용

## 전투 조건 설정

레이저 포탑 옵션(LASER TURRETS)은 경기장 안에 레이저 포탑의 설치 유무를 결정하며 설치할 경우에는 얼마만큼의 포탑을 설치할 것인지를 결정한다.

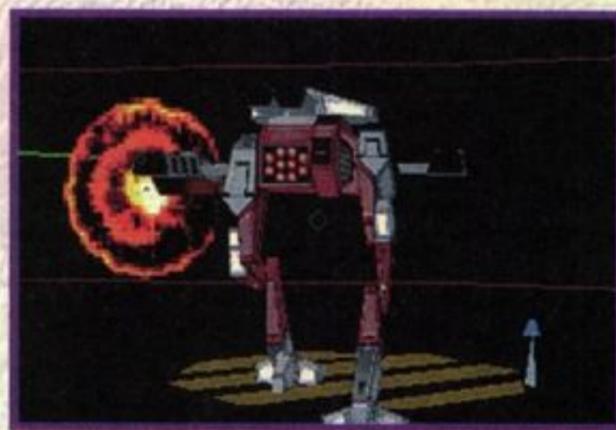
전장을 누비는 탈톤

레이저 포탑은 가급적 설정하지 않는 것이 좋다. 왜냐하면 이 레이저 포탑은 플레이어와 상대 파일로트 모두를 공격하기 때문이다.

무인으로 작동되는 레이저 포탑

승리조건 옵션(VICTORY TERMS)은 어떠한 경우에 승리를 인정할 것인가를 결정하는 옵션으로 연습(PRACTICE), 파괴 정도에 따른 판정(MECH 25%, 50%, 75%), 완전한 파괴(DESTROYED) 중에서 선택할 수 있다. 연습은 말그대로 연습 모드로 승패와 관계없이 아무런 포인트도 얻을 수 없다.

경기장 설정은 경기장의 크기 결정, 경기장의 밝기 결정, 경기장 내에 장애물 유무 결정의 3가지 옵션으로 구성된다. 첫번째 옵션인 경기장의 크기는 매우 작음(MINI), 작음(SMALL), 조금 넓음(MEDIUM), 넓음(LARGE), 매우 넓음(HUGE) 중에서 결정하는데 가능하면 조금 넓음(MEDIUM)을 선택한다.

넓음과 매우 넓음은 말그대로 너무 넓어서 쫓아다니다 지쳐버리며 매우 작음과 작음은 플레이어의 장갑과 화력이 상대 헤라크스보다 유리하지 않다면 선택을 피하는 것이 좋다. 너무 경기장이 좁은 관계로 충분한 무기의 충전과 방어막의 충전이 이루어지기 전에 접전이 벌어지므로 장갑과 화력이 상대 헤라크스보다 열세라면 시작하자마자 공격을 받고 패배할 것이다.

장소의 밝기는 어둡게(LOW), 약간 어두움(MEDIUM), 밝음(HIGH) 중에서 선택하며 당연히 밝음을 선택해야 한다. 배틀드롬에서는 레이더를 사용하지 않고 오직 플레이어의 시야와 헤라크스 외부에 설치된 카메라만을 통해서 상대 헤라크스를 추적해야 하므로 어둡게 설정되어 있으면 불리하다.

경기장 내의 장애물 설정은 없음(NONE), 조금(FEW), 몇개(SEVERAL), 많이(FEW) 중에서 설정하며 몇개(SEVERAL)의 장애물이 경기장 안에 있는 것이 여러모로 이득이다.

이렇게 플레이어가 원하는 설정이 끝나면 그 결과를 제출(SUBMIT) 옵션을 통해 통보한다. 상대가 수락하면 그대로 전투에 돌입하며 마음에 들지 않으면 다른 조건을 제시해 올 것이다. 이때 상대 파일로트의 조건을 수락한다면 승락(ACCEPT) 옵션을 클릭해서 전투를 시작할 수 있으며 상대 파일로트가 마음에 들지 않아 다른 파일로트와 교섭하고 싶다면 철회(WITHDRAW) 옵션을 선택해서 협상 자체를 무효화시킬 수도 있다.

두대의 해머가 서로 빈틈을 노리고 있다

## 최고를 향하여

상대 파일로트와의 교섭을 마치면 드디어 심장이 두근거릴 정도로 아찔한 전투를 벌이게 된다. 그러나 무작정 전투를 한다고 해서 승리하는 것이 아니므로 기본적인 헤라크스의 조종에 관해 몇가지 테크닉을 설명하겠다.

전투 화면에는 우측에서부터 무기 화면, 헤라크스/방어막 상태 화면, 이동 방향/엔진 출력판, 탐색 화면, 탐색 목록 화면이 나열되어 있는데 이 기본 화면에서 〔E〕키를 사용하여 에너지 분배 화면을 나타낸다. 상태 화면에서는 현재 방어막의 상태가 막대 그래프로 표시되며 플레이어의 헤라크스 피해 화면은 타격을 받으면 붉은색으로 손상 부위가 표시된다.

에너지 분배화면은 매우 중요한 요소로 방어막, 엔진, 무기 중에서 어느쪽에 더 많은 에너지가 공급되고 있는지를 표시하는 화면으로 방어막에 에너지가 집중되면 방어막이 빠른 속도로 회복되며 엔진에 에너지가 집중되면 헤라크스의 속력이 두배로 빨라진다. 무기에 에너지가 집중되면 무기가 빠르게 충전되서 빨리 발사할 수 있다. 방어막에 에너지를 집중하려면 키보드상의 〔X〕키를, 엔진에 에너지를 집중하려면 〔C〕키를, 무기에 에너지를 집중하려면 〔V〕를, 이 세부분에 골고루 에너지를 보내려면 〔Z〕키를 누른다.

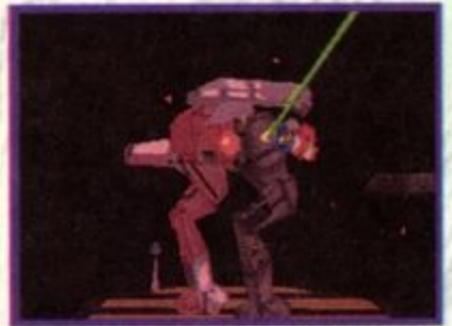
에너지 공급에 관한 테크닉은 일단 전투가 시작되면 적 헤라크스가 눈앞에 있을 때는 엔진의 에너지공급을 늘려서 일단 도망친 후에 방어막과 무기의 에너지 공급을 원활히 해서 방어막과 무기가 모두 충전되면 다시 엔진에 에너지를 집중하여 적 헤라크스를 추적하여 사정권에 포착한 뒤 무기로 공급되는 에너지의 양을 늘려서 공격을 하는 것이 기본 테크닉이다.

헤라크스의 조종은 조이스틱으로 설정됐을 때 조이스틱을 위로 하면 전진, 아래로 하면 후진이며 좌우로 움직이면 헤라크스가 좌우로 움직이지만 매우 큰 포물선을 그리며 방향을 회전하므로 이때는 키보드의 숫자키 중에서 〔0〕키를 눌러서 헤라크스의 엔진 출력을 끈 후에 좌우로 움직이면 그자리에서 그대로 회전하므로 매우 빠르게 움직일 수 있다.

만일 적 헤라크스가 계속 공격을 가해와서 심각한 타격을 입어서 즉시 상대의 공격권 밖으로 벗어나야 한다면 조이스틱을 아래로 한 뒤에 좌나 우로 움직이면 우나 좌(조이스틱의 방향과는 반대로)로 회전하면서 뒤로 달려서 현재 지역을 이탈한다. 이 테크닉은 매우 실용적인 기술로서 플레이어 헤라크스를 보다 자유자재로 조종할 수 있다. 경기장 내에 장애물이 있을 때는 항상 이 장애물을 뒤에 두어 후방으로부터의 공격을 방어해야 하며 헤라크스의 포탑만을 따로 움직일 필요가 있을 때는 키보드상의 INSERT키를 눌러주면 조이스틱으로 포탑을 조종할 수 있다. 현재 포탑이 향한 방향은 방향 엔진 출력판의 대형 화살표와 겹쳐 있는 작은 화살표를 통해 나타내며 숫자 키패드의 〔5〕번 키를 눌러주면 포탑이 정면으로 이동한다.

외부 카메라를 사용하여 정찰할 때는 F1-F4키를 누른 후에 TAB키를 눌러 화면 위에 표시되는 컨트롤 화면(CTRL)에 PROB라는 메시지가 출력되면 조이스틱이나 키보드를 사용하여 외부 카메라를 통해주변 지역이나 플레이어의 헤라크스를 바라볼 수 있다. 한가지 주의할 점은 외부 카메라를 사용한 후에는 반드시 카메라 위치를 방향/엔진 출력판을 보면서 정면으로 맞추어야 하는데 잘못 맞추면 엉뚱한 방향으로 헤라크스가 움직인다.

무기를 사용하는 테크닉은 일단 적 헤라크스와의 교전이 시작되면 즉시 에너지를 무기에 집중시켜야 하며 스페이스바를 연타하여 무기를 발사하기보다는 키보드 상단의 1번부터 6번까지의 키를 연타하면 복수의 무기가 한꺼번에 발사되므로 훨씬 강력한 파괴력을 발휘한다. 일단 교전 중에 불리하다고 판단되면 즉시 에너지를 엔진에 집중시켜 전장을 이탈해야 하며 일단 이탈하면 즉시 방어막 회복에 주력한다.

지정된 경기장 밖으로 이탈하면 원반같이 생긴 심판에 의해 경고를 받으며 경기장 중앙으로 공간이동 된다. 실수로 이 심판을 파괴해버리면 상당한 액수의 벌금을 물어야 하므로 조심하자. 상대를 고를 때는 순위보다는 계급에 맞춰 결정하며 상대와 싸워 승리할 수 있다는 자신이 생기면 배팅 액수를 초과하여 걸자. 끊임없는 승리와 패배를 거치다 보면 어느새 최고의 자리에 오른 플레이어 자신을 발견할 것이다.

해머와 맞먹는 위력을 지닌 쥬니게이터

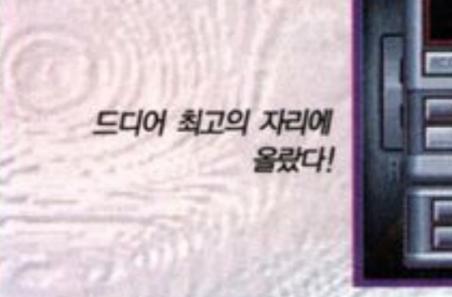
레이어의 공격이 적중했다!

최강의 헤라크스 해머

독특한 디자인의 코브라

드디어 최고의 자리에 올랐다!

슬기를 게임정복

★★챔프점수 10★★

# 원조비사

## 고려의 대몽항쟁

- **제작사** : 코에이
- **장 르** : 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종/램 4MB 이상 VGA/애드립, 사운드 블라스터 호환카드 마우스, 키보드 필수
- **발매일** : 95/7월말 발매
- **가 격** : 39,6000원
- **문의처** : 범아정보시스템(02-401-2531)

## 프롤로그

*"하늘로부터 생명을 받고 태어난 푸른 늑대가 있었다..."*

송나라 말기. 중원에 할거하는 소수 민족들이 저마다의 세력을 키우고 있을 무렵, 몽골고원에서도 푸른 늑대의 후예를 자처하는 기마 민족이 통일된 힘을 과시하기 시작했다.

부족의 수장이던 테무친은 일찌기 적에게 아버지를 잃는 등 수많은 역경을 딛고 일어나 몽고 부족의 족장으로서 통일을 이루었다. 징기스칸이라는 이름 아래 몽고는 새로운 목초지를 향해 뻗어나갔고 천하의 세력들이 무릎을 꿇고 말았다. 그러나 동방의 작은 나라가 있어 강대한 몽고의 힘에 오래토록 항거했으니...

## 시나리오 설명

### 몽골고원의 통일

몽골 고원에서 테무친을 비롯한 각 부족의 수장으로서 몽고 부족 전체를 통일하는 과정. 이 시나리오를 종결하면 세계편으로 넘어간다.

### 징기스칸의 웅비

몽고 부족 전체를 통일하고 세계정복에 박차를 가하는 징기스칸. [몽골고원의 통일] 시나리오를 클리어하면 자동적으로 이 시나리오로 넘어온다. 고려는 몽고와 왜적 등의 주변 세력과 경쟁하는 시기이다. 고려는 현재 무신정권 시기로 최충헌이 세력을 잡고 있다.

최고의 인재 이성계

### 원조의 성립

세계제국을 건설한 징기스칸의 뒤를 이어 쿠빌라이 칸(세조)이 황제로 등극하고 원제국을 선포한다.

고려는 원조의 핍박을 받던 충선왕 시기이지만 여전히 독립국가로서 다시금 웅비할 준비를 하고 있다.

장수로는 최영과 이성계 등이 있으며 재야 장수로 최무선이 있어 유용하게 활용할 수 있다. 충선왕은 매우 부실한 인물이므로 그의 아들인 공민왕에게 자리를 물려주는 편이 낫다.

이들 시나리오 외에 3개의 시나리오를 모두 종결하면 2, 3번 시나리오의 중간에 해당하는 시나리오가 등장한다. 고종의 아들인 원종이 왕이며 삼별초의 인물들과 더불어 몽고에 대해 결사적으로 항거하는 시기이다.

## 메뉴 설명

이것이 전체 지도다

원조비사의 명령 체계는 크게 전략 모드와 전술 모드가 있다. 전략 모드는 전체 지도상에서 명령을 내리며 전술 모드는 전장 위에서 군단끼리 전투를 실시하는 명령이다. 게임의 기본은 역시 전략 모드로서 아래와 같은 명령들이 있다.

## 방침

특정 지역의 경제, 군사, 외교 등의 방침에 관련된 명령. 초기에는 영주에게 위임한 상태라서 영주의 마음대로 설정한다.

### 신규

특정 지역의 산업에 종사하는 인구의 비율과 정책, 그리고 군비나 외교 정책 등에 대한 명령서를 새로 내리는 것. 새로 점령한 영토에 대해서는 직접 명령을 내리는 것이 좋고 외교 정책은 대등 외교나 종순 외교가 유리하다. 이는 침략 외교나 협박 외교의 경우 무제한으로 적국을 침공하기엔 너무 영토가 넓어져서 곤란할 수도 있기 때문이다.(물론 영토 관리에 충실하다면 침략 외교도 할 만하다)

신규 명령을 내리자

### 수정

이미 내려진 명령서를 수정하는 것으로 신규에 비해 행동력의 소모가 적다.

### 고문

고문에게 명령서를 작성하게 하는 것으로 고문이 정치력이 뛰어난 인재라면 맡겨 볼 만하다. 그러나 신규에 비해 행동력이 많이 소비되므로 정책 결정에 자신이 있다면 직접 하는 것이 바람직하다.

### 위임

모든 방침을 영주에게 위임시킨다. 매우 뛰어난 인재가 아니라면 하지 말자.

## 지시

**다른 지역에 대한 명령.**

### 원정

타 지역에 주변 지역을 침공하도록 명한다. 단 침공할 지역의 병력을 잘 살펴보고 실행하자.

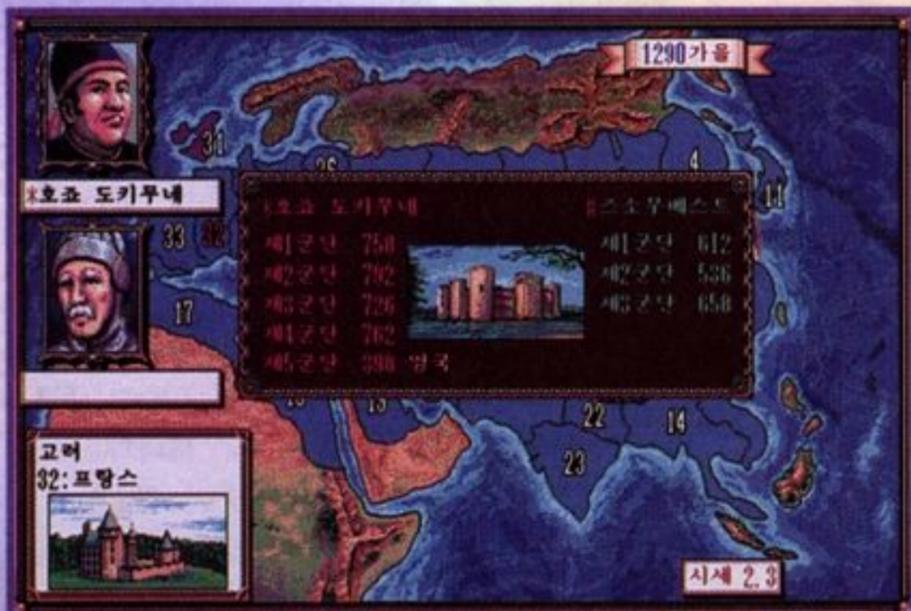
### 이동

타 지역에 있는 부대를 주변 지역으로 이동하도록 명한다. 부대의 종류는 선택할 수 없으며 부대 숫자만 선택할 수 있다.

### 수송

타 지역의 돈이나 식량을 주변 지역으로 수송하도록 명한다. 돈이나 식량 중의 하나만을 수송할 수 있다.

### 외교

타 지역 영주에게 주변 지역에 대해 협박 등을 하도록 명한다.

최종 원정을 지시한다

## 인사

**사람을 부리는 일. 뛰어난 인재와 친인척이 중요하다.**

### 영주

속령의 영주를 임명하거나 재임명하는 것. 특히 이 게임에서는 영주의 독립(배반)이 빈번하므로 신뢰할 수 있는 인물을 영주로 임명해야 한다. 친인척을 임명하거나 배반의 조짐이 보이는 자는 무조건 해고시키는 수단을 사용하자.

### 고문

정치력이 높은 인물을 정치 고문으로 임명한다. 정치 고문이 있으면 모든 정책에 대해 위임시킬 수 있다.

정치 고문을 임명한다

### 장군

재야 장수를 기용하거나 현재의 장군들을 해고하는 명령. 본국의 장군들은 최대 8명이므로 경우에 따라서는 장군을 해고해야 한다.

새로운 인재를 등용한다

### 왕자

자신의 아들을 장수로 임명한다. 아들의 나이는 10살이어야 하며 대개 아버지가 뛰어나면 아들도 뛰어난 인물이 될 수 있다. 물론 왕자가 실력이 뒤지더라도 배신은 하지 않으므로 영주로 삼는 것도 좋다.

공민왕을 장수로 임명했다

### 혼인

딸을 장군에게 시집보내는 것. 딸과 결혼한 장군은 배신하지 않는다. 따라서 유능한 인재를 확보하려면 정략 혼인이 필요악이다.

아무리 그래도 딸을…

### 후궁

아들이나 딸을 낳기 위해 반드시 필요한 명령으로 후궁과 관계를 맺는 것이다. 후궁과 관계를 가지려면 반드시 후궁의 마음을 사로잡아야 한다. 일단 몇명만을 선택하여 도전하고 몇 번에 걸쳐 시도하면 성공할 수 있다.

후궁과의 대화에서는 주의할 것이 있다. 후궁의 표정을 살핀 후 기분을 살펴보고 적절한 말을 해야 하며 후궁에 따라 취향이 다르다는 점도 고려해야 한다. 정치 고문이 있다면 때때로 조언을 해주는 경우도 있다.

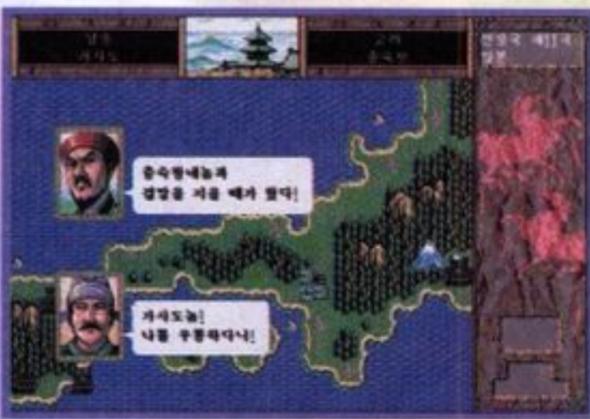
웃는 얼굴일 때는 〔사랑을 고백한다〕, 보통 표정일 때는 〔아첨한다〕, 우울한 얼굴일 때는 〔자기 자랑을 한다〕를 선택한다. 특히 후궁의 취향이 제각기 다르다는 점과 행동력에 주의해야 한다. 행동력이 낮은 상태에서 도전했다가는 우스운 꼴이 되고 만다.

후궁과의 관계를 개선하자

## 군사

**본국에 있는 군사에 대해 명령을 내리는 것.**

### 원정

본국의 군사로 주변 지역을 침공하는 것. 군단을 편성하기에 충분한 돈이 필요하다.

일본 지역에 남송이 침공했다

### 이동

주변 지역에 대해 자기 자신이나 부대를 이동시키는 것. 부대를 이동시킬 경우에도 비용이 필요하다.

### 수송

물자를 주변 지역으로 수송한다. 타국에 대한 지시와는 달리 돈과 식량을 동시에 수송할 수 있다.

지역에 따라 다른 종류의 부대를 징병한다

### 징병

부대를 구성하는 수단으로 자기 지역의 특징을 살린 부대를 모을 수 있다. 그러나 백성의 도덕심이 떨어지고 인구가 감소하므로 상인을 통해 용병을 구입하는 것이 낫다. 징병은 용병보다 싸지만 물가에 따라서는 용병을 고용하는 것이 더 쌀 수도 있다.

### 훈련

부대를 훈련시키는 것. 군주의 전투력에 상당한 영향을 받는다.

### 해고

기존의 부대를 해체하는 것으로 지역마다 부대의 최대수가 20을 넘지 못하기 때문에 부대의 편성을 바꾸고자 할 때 필수적이다. 인구의 증가에 기여하지만 도덕심이 떨어진다.

## 내정

### 배분

전체 인구를 각 산업에 따라 배분한다. 이를 통해 자신이 원하는 산업의 발전을 유도할 수 있다.

### 베품

백성에게 돈과 식량, 특산물을 나눠주어서 도덕심을 높인다.

도덕심이 낮으면 반란이 일어날 수도 있으며 세금 등의 수입이 적어진다.

### 징수

강제로 세금을 징수하는 것. 이 명령을 사용하면 도덕심이 감소하지만 만약 다음달에 적자가 나고 상인도 없어 돈을 구할 방법이 없다면 이 수단이라도 사용해야 한다. 만일 적자가 나면 부대 유지비가 없어지므로 부대는 자동적으로 해체된다.

## 외교

### 협박

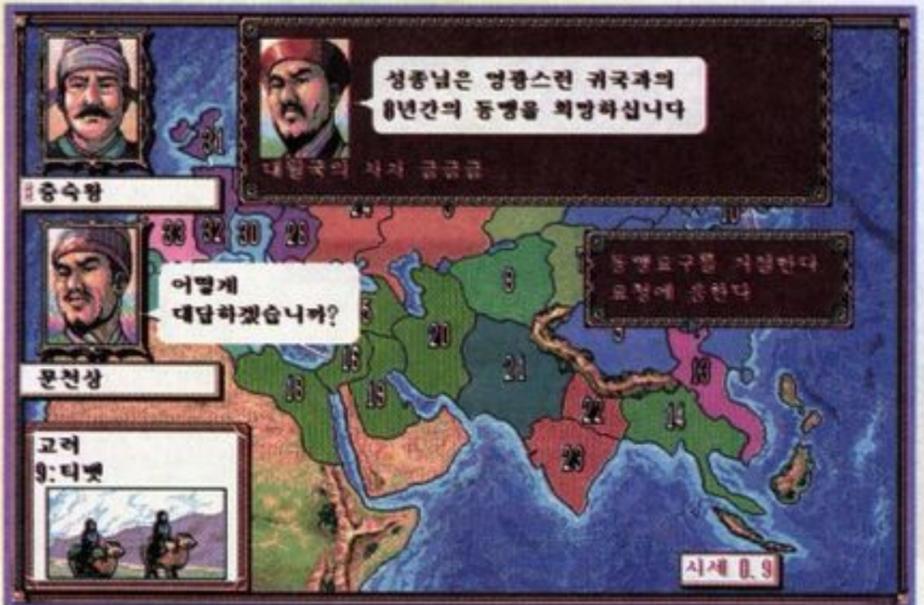
말그대로 적에게 항복할 것을 힘으로 요구하는 것이다. 이 명령은 대상이 되는 나라와 플레이어의 나라가 현저한 군비 격차가 날 경우에 성과가 있다. 결과적으로 싸우지 않고 그 지역을 아우를 수 있다.

### 공물

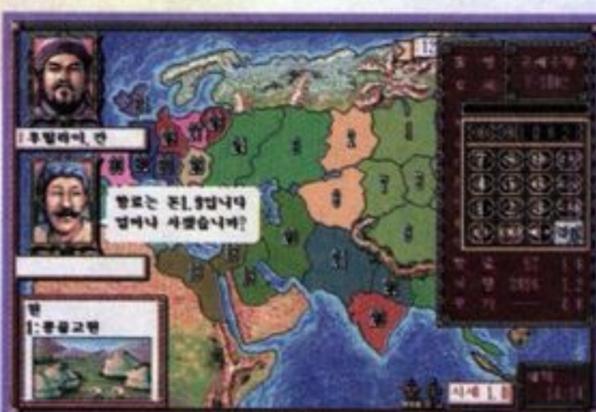
플레이어의 나라보다 군사력이 떨어지는 나라에게 공물을 요구하는 것으로 협박의 전단계이다. 이를 통해 상대의 경제력을 악화시킴과 동시에 군사력까지 떨어뜨린다. 나중에는 협박에 의해 항복시키거나 힘들이지 않고 복속시킬 수 있다.

### 동맹

다른 나라와 불가침조약을 맺는 것. 힘을 집중하거나 시간을 벌고자 할 때 효과적이다. 상대가 강대국이면 별로 응하지 않지만 때때로 응하기도 하므로 몇번 정도 시도해 보자.

특히 외교 사절의 매력이 중요하다는 점을 기억할 것. 사방에 적을 두지 않는 것이 전략의 핵심이다.

적국이 동맹을 요청해 왔다

## 상인

불규칙적으로 플레이어의 지역에 나타나는 상인으로 지역별로 자주 오는 상인과 가끔씩 오는 상인이 있다. 이들을 적절히 활용하면 매우 큰 돈을 벌 수 있다. 물가의 비율에 따라 판매하기보다는 두명 이상의 상인이 나타났을 때 서로간의 차액에 따라 구매하는 것이 좋다. 각 지역 상인별로 가장 비싼 값을 받을 수 있는 상품은 다음과 같다.

상인을 활용하자

**견:** 이슬람, 베네치아
**보석:** 이슬람, 중국, 베네치아
**도자기:** 이슬람, 베네치아
**유리:** 중국
**향료:** 베네치아, 위구

르(특히 중국 상인에게 향료를 싸게 살 수 있으며 위구르나 베네치아 상인에게 팔면 떼돈을 벌 수 있다)

특산품은 매우 비싸게 팔 수 있다

## 용병

돈을 주고 부대를 사는 것으로 우리 지역에서 얻을 수 없는 부대를 고용할 수 있다. 더우기 징병처럼 인구 손실이 생기지 않고 기본적인 훈련도도 징병보다 높다. 그리고 물가에 따라 징병보다 싸게 부대를 고용할 수도 있다. 추가로 몽고 기병, 무사, 상병은 상인들에게서 고용할 수 없는 부대이지만 원래 징병이 가능한 장소에서는 상인에게서도 고용할 수 있다.

## 물건 사고 팔기

물건 사고 팔기를 통해 차액을 남긴다.

## 정보

### 자국
자신의 나라에 대한 정보를 보는 것. 행동력의 소비는 없으며 본국에 대한 다양한 정보를 알 수 있다.

### 타국
속령이나 다른 나라의 영토에 대한 정보를 본다. 속령의 경우는 행동력을 소비하지 않지만 다른 나라의 영토는 약간의 행동력을 소비한다.

### 속국 일람
자신의 속령 전체에 대한 정보를 볼 수 있다.

### 장군 일람
본국에 있는 장군들의 정보를 볼 수 있다.

### 상인 정보
각 상인들이 어느 지역에 있는지를 알 수 있다.

### 부대 능력
각 부대마다의 특성치 즉 기본사기치, 기본이동력, 근접공격력, 돌격력, 원거리공격력, 방어력 등의 정보를 알 수 있다.

## 기능

현재 게임의 설정을 변경하거나 게임의 상태를 저장하는 명령. 전략 모드에 있어서 적국을 침공하거나 반대로 침공을 받으면 군단을 편성하고 전술 모드로 들어간다. 각 군단은 최대 4개 부대로 이루어져 있으며 4개 부대가 차면 다음 군단을 편성할 수 있다. 모든 군단의 편성을 마치고 식량 및 군사비를 결정하면 전쟁이 시작된다. 전쟁 모드(전술 모드)에 있어서의 명령은 다음과 같다.

요동에 대한 원정

### 행동 지시
각 군단에 대해 특정한 명령을 내린다. 원조비사에서는 어떤 군단에 대해 명령을 내리면 명령을 바꿀 때까지(또는 그 명령이 수행될 때까지) 같은 명령을 진행한다.

| | |
|---|---|
| 행군 | 군단의 이동 명령으로 이동 목적지를 정해주면 된다. 1군단을 이동시키면 다른 군단들도 1군단을 따라가도록 설정됐기 때문에 다른 군단에게 명령을 내려야만 독자적인 행동을 할 수 있다 |
| 추격 | 적을 쫓아가서 공격하는 명령으로 원거리에 있는 적을 공격할 때 사용한다. 특히 적국의 군주에게 싸움을 걸 때 효과적이다 |
| 유격 | 가까이에 있는 적군을 공격한다 |
| 매복 | 숲 등에 매복해 있다가 갑자기 나타나 공격하는 것으로 수비를 할 때 특히 효과적이다. 습격을 당한 부대는 혼란 상태에 빠져 상당한 피해를 입고 만다 |
| 보급 | 숲이나 마을 등에서 보급을 실시한다. 숲에서는 수렵, 마을에서는 약탈을 한다. 풍족한 식량을 가지고 갔다면 필요없는 명령이다 |
| 퇴각 | 퇴각 명령을 내리는 것으로 해당 지역까지 이동해야 한다 |
| 위임 | 컴퓨터에게 위임시키는 것. 그러나 하지 않는 편이 좋다 |

### 군단 편성
군주의 부대 등 중요한 부대의 전투 피해가 클 경우 주변에 있는 군단의 부대와 교체할 수 있다. 단, 교체할 군단이나 원래의 군단 어느 쪽이건 부대의 빈자리가 있어야만 한다.

### 적군 교섭
적에게 정전이나 항복 권유를 하는 명령. 특히 항복 권고는 적의 군주와 가까이 있을 때만 사용할 수 있다. 이러한 명령은 다 이긴 전투에서 서로의 피해를 줄이기 위해 사용한다.

### 전쟁 정보
적과 아군의 상태 등을 확인한다.

### 명령 종료
군단에 지시한 명령을 마치고 실제 군단이 명령을 수행한다. 이러한 명령을 통해 적과 아군의 군단이 접촉하면 전투 모드로 들어간다. 전투 모드에서는 각 군단에 속한 부대들이 확대된 전장에서 전투를 벌인다. 단, 전투 모드를 OFF하면 전투 모드는 보이지 않는다.

항복을 권하지만...

| | |
|---|---|
| 이동 | 기동력 내에서 이동을 실시한다. 각 부대마다 특성이 다르기에 이동 능력도 제각기 다르다. 특히 기병 종류가 뛰어난 이동력을 발휘한다 |
| 공격 | 역시 기동력 내에서 공격을 실시한다 |
| 통상 | 보통 공격. 적과 인접해야만 사용할 수 있는 명령으로 근접전에 강한 부대일수록 최고의 효과를 올릴 수 있다 |
| 궁시 | 활이나 투석기, 화포 등의 원거리 무기를 사용하는 명령. 다양한 효과를 가지고 있으며 투석기를 제외한 모든 원거리 무기는 공격 회수에 제한이 있다. 회수는 장비율에 관계되므로 장비율을 높이자 |
| 돌격 | 기마병류에 특히 유리한 명령. 적군이 혼란에 빠졌을 때 사용하자 |

**지휘**

| | |
|---|---|
| 진두 | 그 부대의 선두에 서서 싸우는 것. 사기나 전투 효율이 올라가지만 지휘관 자신이 피해를 입을 수도 있다 |
| 회복 | 전투중에 혼란(그 부대에 명령 불가)에 빠진 부대를 회복시키는 명령. 지휘관의 지휘력에 따라 효율이 다르며 한번에 성공하지 못하는 경우도 많다 |
| 위임 | 전투를 위임시킨다. 그러나 컴퓨터는 매우 단순해서 화포병으로 돌격하는 경우도 있으므로 가능하면 사용하지 말자 |

**정보**

적과 아군의 부대나 인물에 대한 정보를 알 수 있다.

**대기**

이동력이 남아 있는 상태에서 명령을 종결한다.

## 초보자를 위한 가이드

### 경제

플레이어가 징기스칸의 유지를 이어 세계를 정복하려면 우선 경제 개발이 필수적이다. 자금이 없으면 부대를 사거나 무기를 늘릴 수 없으며 기본적으로 나라를 유지할 수 없다.

이 게임의 내정 명령은 매우 간단하게 구성되어 있으며 그중에서도 배분이 매우 중요하다. 대부분의 지역에서 농업이 취약하고 식량은 무엇보다 중요하므로 농업에 대해 70% 정도를 배분하자. 인구 확보도 중요하므로 마을 건설에 대한 투자도 필요하다. 특산물도 나쁘지는 않지만 귀금속, 보석 등 고부가가치를 가진 상품이 아니라면 특산물에 대한 투자는 별 효과가 없다.

농업력과 경제력에는 이 두가지가 큰 영향을 미치므로 농업 70%, 마을 개발 30%의 비율을 유지하자. 풍년이 들면 식량을 팔아서 돈을 마련할 수도 있다.

그러나 일반적인 정책으로 자금을 마련하는 것은 매우 어렵다. 따라서 상인을 적절히 활용하자. 상인은 언제나 있는 것이 아니며 또한 항상 둘만 나타나는 것이 아니다.([몽골 고원의 통일]에서는 중국 상인과 위구르 상인만이 나타난다)

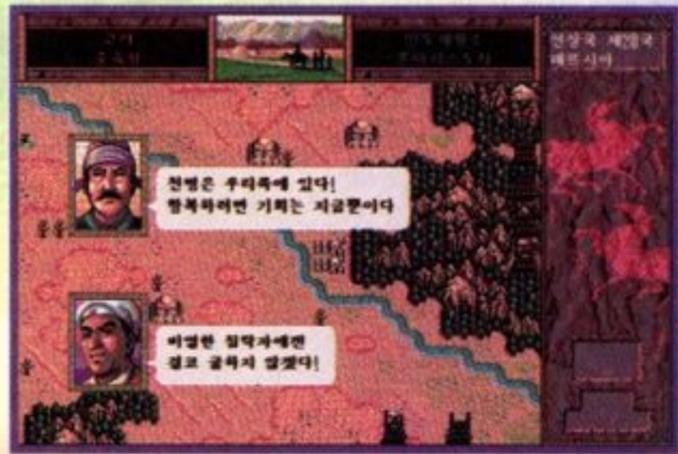
상인을 활용하여 돈을 벌 때는 물가에 특히 유의하자. 물가는 0.5 2.7 정도의 수준으로 변화하므로 낮은 물가일 때 물건을 구입하여 높은 물가일 때 팔아 버리자. 대략 1.3 이하면 낮은 물가라고 할 수 있다. 그러나 이보다는 중계 무역의 효과를 노리는 것이 낫다. 물가의 변동은 확실치 않으므로 매우 위험한데다가 시간이 많이 걸리지만 두명 이상의 상인이 있다면 중계 무역은 바로 효과를 볼 수 있다. 초기 시나리오에서 중국 상인과 위구르 상인만이 존재하면 중국 상인에게서 향료를 구입하고 위구르 상인에게 판매하면 상당한 이익을 얻을 수 있다.(물론 이것을 반복하면 더욱 좋다)

세계편의 시나리오에서는 더 많은 상인들이 등장한다. 역시 중국 상인과 위구르 상인간의 향료 구매가 큰 효과를 보며, 그외에도 베네치아 상인에게 향료를 판매하는 방법이나 베네치아로부터 유리를 구입하여 중국 상인에게 판매하는 방법 등이 있다. 또한 중국 상인은 향료 외에도 견, 도자기를 싸게 판매하고 위구르 상인은 보석을 비교적 싸게 파니까 구입해서 베네치아 상인에게 팔면 떼돈을 벌 수 있다. 물론 이것은 이슬람 상인도 마찬가지이다. 이러한 형식으로 돈이 한계치에 도달하면 보석을 비롯한 고가품을 구입해두거나 물가가 낮다면 바로 용병을 고용하거나 무기를 구입한다. 돈을 너무 많이 가지고 있으면 한계에 도달하면 돈이 사라져 버린다.

마지막으로 고문을 두기 바란다. 고문을 두면 플레이어는 매 턴을 시작할 때마다 직접 할 것인지 아니면 고문에게 위임할 것인지를 선택해야 한다.

상인과의 거래나 후궁 등 플레이어가 직접 해야할 일이 없다면 고문에게 위임하자. 왜냐하면 고문은 플레이어가 할 수 없는 농업 투자나 상업 투자를 할 수 있으며 이러한 투자는 매우 큰 성장을 이룰 수 있기 때문이다. 그리고 고문은 다른 나라의 정세 즉, 군비의 많고 적음을 알고 플레이어보다 적으면 원정(전쟁)을 권유할 것이고 플레이어보다 강하면 부대의 고용을 권하는 등의 도움을 준다.

### 군사

우선 충분한 부대를 확보해야 한다. 자금의 확보는 이러한 강병 정책을 위해 필요한 것이며 플레이어의 전술에 따라 다양한 부대를 편성할 수 있다. 특히 징병보다는 용병을 고용하자. 용병은 초기 훈련 상태도 높으며 국가 경제에 미치는 영향이 없기 때문에 유리하다. 또한 나라 안에 필요한 부대가 없는 경우에도 이를 활용하자. 특히 고려의 경우, 몽고 기병이나 무사같이 근접전과 원거리 공격 능력이 조화를 이룬 부대가 없으므로 용병의 사용은 필수적이다. 부대가 갖춰지면 장비율을 높이자. 장비율이 높아지면 장거리 공격 무기의 발사 회수가 많아지고 기본적인 공격력도 올라간다.

다양한 지역에서의 전투를 벌인다

다른 나라에 원정을 가면 플레이어가 직접 참가하자. 컴퓨터의 전술은 매우 단순하기 때문에 큰 피해를 입을 수 있다. 우선 전투에 참가할 장군은 전투력과 지휘력이 높은 지휘관을 뽑자. 공격할 때는 가능한 한 적의 영주가 지휘하는 군단을 공격하여 전멸시켜라. 영주만 이기면 그 전투에서 승리할 수 있기 때문이다. 더우기 영주의 부대 이외의 부대는 점령 후 곧 우리의 부대로 변신하므로 도리어 군대가 늘어날 수도 있다. 그리고 되도록이면 한군단 내에서 부대들이 최후에 한명이라도 살려서 부대의 명맥만이라도 유지해야 한다. 원조비사의 큰 특징은 국가의 군사를 부대 단위로 구분한다는 것이다. 따라서 1명이라도 남은 부대는 다시

풍년이다

몽고 기병은 최강이다

200명으로 회복된다. 삼국지 등과는 달리 1명도 죽지 않고 전쟁이 끝나는 결과가 나올 수도 있다. 그러므로 적을 칠 때도 적의 영주가 이끄는 부대만 아니라면 조금이라도 살려 보내기 바란다. 결국 이 부대도 전쟁 후에는 다시 보충되서 아군의 전력으로 변신하기 때문이다.

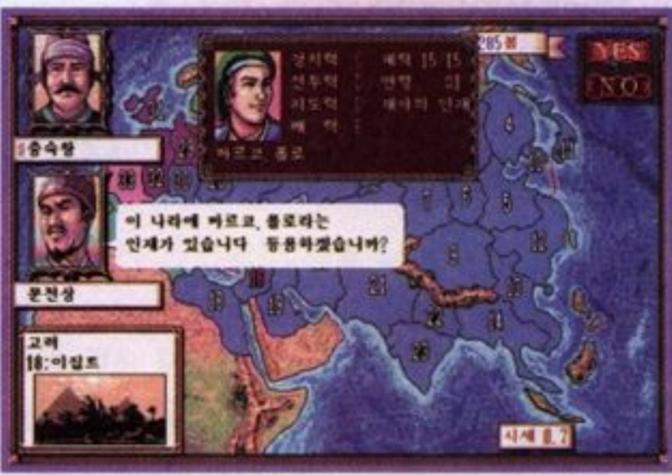
전투에 임해서는 세밀한 전술이 요구된다. 크게 근거리 공격과 원거리 공격으로 나눌 수 있는데 근거리 공격은 큰 피해를 수반하기 때문에 피할 수 없는 상황이라면 원거리 공격을 통해 상대 세력을 약화시킨 후에 싸우자.

근거리 공격 부대는 높은 근거리 공격력과 돌격력, 그리고 방어력 또한 높아야 한다. 이에 이상적인 부대들은 장창병, 돌격기병, 기사, 상병 등이다.

그리고 원거리 공격에선 장궁병, 노궁병, 몽고기병, 경궁기병, 수렵 기병 등을 활용한다.(단, 투석기와 상병 등은 기동력이 낮고 2번밖에는 공격할 수 없기 때문에 별로 유용한 부대가 아니다) 대개 근접 공격 부대는 원거리 공격부대들에 비해 방어력이 높으므로 전방에 배치하여 이들을 보호해야 한다.

몽고기병과 무사, 경궁기병 등은 원거리 공격 능력과 근접 공격 능력이 조화를 이루고 있으므로 우수한 기동력을 바탕으로 치고 빠지는 전술을 적절히 활용할 수 있다. 치고 빠지는 작전은 이들 부대의 사정거리를 알고 있으면 공격 후 적의 사정거리 밖으로 이동함으로써 적에게 반격 기회를 주지 않으려는 것이다. 설사 접근하여 공격해도 그만큼 체력 소모가 크기 때문에 많은 공격은 못하므로 피해가 현저히 줄어 들기 마련이다. 특히 적의 성을 공격하는 경우에는 대개 적이 성에서 나오지 않으므로 성밖에서 치고 빠지는 전술로 계속 피해를 입히자. 현재 턴에서 전투를 종결하지 못해도 다음 턴에는 다시 원거리 공격 무기를 확보한 상태로 다시 공격할 수 있다.

## 기타

처음 선택할 때 다른나라의 전쟁을 살펴보도록 설정하면 반란이 일어나거나 전쟁을 치룰 때 이들 나라의 정확한 세력에 대한 정보를 이용하지 않고도 알 수 있어 약간의 행동력이라도 절약할 수 있다.

마르코폴로도 인재로...

또한 항상 다른나라의 동향을 살피면서 나름대로의 국가 경영을 하자. 내정에만 몰두하고 국방에 소홀하면 어느새 강력한 군사력을 지닌 나라가 협박하거나 쳐들어오기 때문이다. 만약 충분한 부대를 갖춰지지 않은 상태에서 협박을 당하면 돈을 주고 바로 부대를 사자. 부대의 종류에는 신경 쓰지말고 충분한 수만큼 확보한다. 다른 나라가 바라보는 우리의 국방력은 부대의 수에 근거하기 때문이다. 충분한 돈이 없다면 가장 싼 종류의 부대라도 고용하는 것이 현명하다. 이후에 다른나라를 침공하려면 새로운 부대로 바꿔야 할 필요가 있다.

그리고 도덕심이 높으면 인구가 빨리 늘어난다. 같은 경제력과 농산력에 비해 큰 수확을 얻으려면 인구의 확보가 중요하다. 만약 인구가 너무 적다면 상인들로부터 값싼 용병을 고용해서 해산시키는 것도 인구늘리기의 한 방법이다.

원조비사에서는 각 지역의 영주가 자율적으로 통치하는데 이때 배신을 하면 큰 문제가 생긴다.(배신할 때 그 지역의 군대를 모두 이끌게 되므로 강력한 경쟁 상대로 등장할 수도 있다) 배반을 막는 가장 좋은 방법은 친인척을 영주로 임명하는 것이다. 이들은 배신을 하지 않으므로 매우 중요한 인재이다. 이들은 이름 앞에 #이 표시되고 사위 등의 친척은 *가 표시된다.

인도의 공주도 맞이할 수 있다

충분한 아이들을 확보하기 위해선 후궁이 매우 중요하다. 그러나 아이들이 자라려면 시간이 걸리고 후궁으로부터 아이가 태어나는 것도 쉬운 일이 아니다. 결국 모든 영토를 친인척이 통치할 수는 없으므로 나머지 영주들을 제대로 관리할 필요가 있다.

처음 시작할 때 신하였던 인물들은 신뢰할 수 있다. 다시 말해 출신지가 같은 신하들은 배신 가능성이 낮다. 이들을 활용해도 모든 영주는 불가능하겠

몽고 기병의 활약을 보아라

적의 성을 공략하라

*새로운 후궁인가?*

지만 도움은 된다. 영주를 관리하는 최고의 방법은 친인척을 제외한 그 어떤 인물도 믿지 말라는 것이다. 그리고 항상 배신할 가능성을 배제하지 말자. 이를 막기 위해서는 몇군데의 영토마다 친인척 등 믿을만한 인물을 영주로 삼고 그에게 모든 군대를 맡기는 것이다.

주변의 영토에는 군대를 배치하지 않는다. 그리고 주변 영토에서 군대를 징병(또는 고용)하면 그 군대는 믿을만한 영주가 있는 지역으로 옮겨간다. 이러한 명령을 내릴 때 때때로 명령을 듣지 않는 경우가 있다.

물론 돈이 없으면 이동시킬 수 없으므로 〔돈이 부족하여 부대의 이동을 실시할 수 없습니다〕라고 말하는 경우도 있지만 아무런 이유없이 〔유감스럽게도 부대의 이동은 실시할 수 없습니다〕라고 하는 경우가 있다. 이때는 〔나도 유감스럽지만 너를 잘라야겠다〕며 그대로 영주를 갈아버리자.

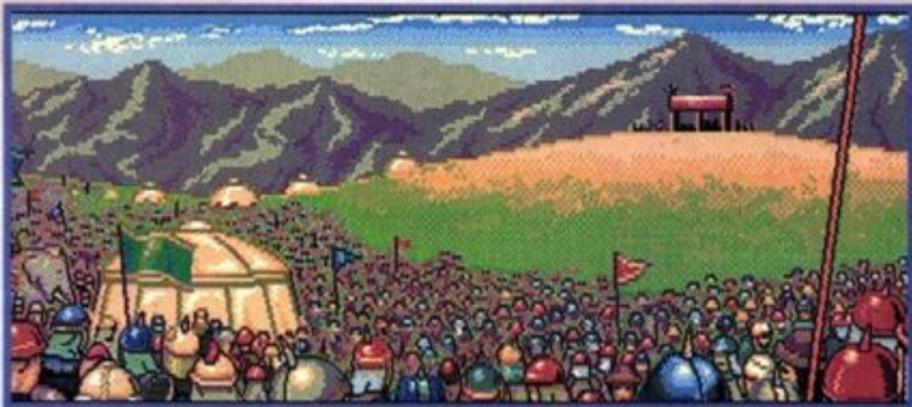
명령을 따르지 않는 영주는 무언가 다른 속셈을 갖고 있는 인물이며 충성심이 낮은 인물일 가능성이 높다.(이 게임에서는 충성심이라는 수치가 나타나지 않기 때문에 이러한 행동을 통해 판단해야 한다.) 또한 이렇게 바꾼 인물은 영주에 재등용해서는 안된다. 충성심이 올라가는 경우는 거의 없으며 다시 반란을 꾀할 수 있다. 그리고 혹시라도 반란을 일으키면 세력을 확장시키기 전에 주변의 영주에게 진압 명령을 내리자. 썩은 부위는 빨리 도려내야 하는 것이다. 어떤 영주도 믿지 말고 때때로 부대 이동 등의 명령을 내려보자.

명령에 충실히 따른 인물은 아직 신뢰할 수 있다. 그러나 명령을 무시하는 인물은 절대 신뢰할 수 없다.

약간의 가능성이라도 있다면 영주를 바꾸는 것, 그것이 대제국의 지도자로서 갖추어야 할 하나의 요령이다. 필자는 몇번에 걸쳐 엔딩을 보는 동안 고려의 인물들이 배신을 하거나 명령에 따르지 않는 경우를 한번도 보지 않았다. 이들도 때때로 명령을 내려봐야겠지만 친인척이 부족하면 이들을 영주로서 주변 지역을 감시하게 하자. 가끔 1개 부대만 주변 지역에 보내도록 명령하면 감시는 충분하다.

## 엔딩과 더불어...

"오랜 옛날... 해가 떠오르는 곳에 위치한 한반도에 작은 나라가 있어 그 국왕과 신하, 그리고 백성들이 일치 단결하여 주변의 수많은 위험을 이겨냈다. 오랜 동안 역경을 거치며 성장해온 그 나라는 자신의 땅으로부터 떨쳐 일어나 세계를 향해 도약하기 시작했다.

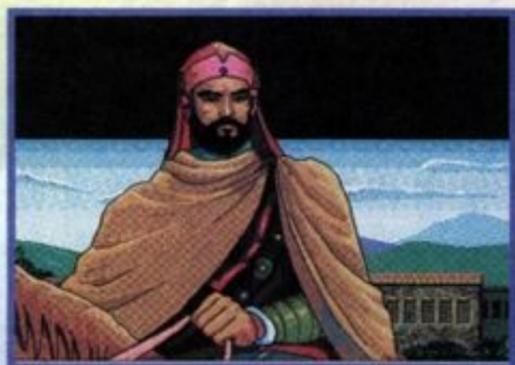
그리고 세계 전체를 장악하는 대제국을 건설했으며 수만리에 달하는 대제국의 명성은 아직도 전설처럼 살아 숨쉬고 있다."

## 챔프최종분석

코에이라는 회사의 명성을 입증하는 걸작이라 하겠다. 각 부대별로 다양한 특성을 갖고 있다든지, 인재 활용에 있어 신뢰성을 적절히 형성하는 등 뛰어난 효과를 갖고 있으며 전투시에 확대한 지형에서 다시금 전투를 벌이는 것은 우수한 체계라 하겠다.

고려를 선택하여 플레이하는 것이 매력적인 게임으로서 아직 부족한 점은 많지만 비교적 고려라는 국가를 어느 정도 제대로 설정한 듯하다.(물론 부대의 체계 등은 문제가 있지만...)

원조비사는 원래 징기스칸을 주인공으로 한 게임이다. 그리고 일본에서 만든 게임이다. 그것을 비록 고려로 플레이할 수 있도록 했다지만 우리 것이 만들기에는 힘겨운 느낌이다. 세계적으로 문화에 대한 관심이 높아지고 있는 상황에서 이제 진정한 우리의 게임이 나오기를 바란다.

슬기롭게 게임정복

★★ 챔프점수 8 ★★

# 탱크군단

- **제작사** : 일본 G.A.M/KCT
- **장 르** : 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** : IBM-PC 486DX-33 이상
  램 2메가 이상/ VGA
  사운드 블라스터 호환 카드
  마우스 필수
- **발매일** : 95/7월 발매
- **가 격** : 35,000원
- **문의처** : SKC 소프트랜드(080-023-6161)

## 프롤로그

독일이 폴란드를 침공하므로서 막을 올렸던 제2차 세계대전. 탱크군단은 바로 제2차 세계대전을 배경으로하는 전략 시뮬레이션 게임이다. 전반적인 진행은 주어진 캠페인모드의 여러 시나리오들에서 아군의 승리를 이끌어 내면 된다.

각 시나리오만의 승리 조건이 있다는 점이 흥미롭다. 일본이 제작한 탱크군단은 이전의 탱크를 소재로 하는 다른 전략시뮬레이션과는 다소 다른 면을 보여준다. 전차를 조종하는 캐릭터에게는 경험치라는 요소가 설정되어 있다. 전차전에는 실제로 있었던 전차전과 가상으로 꾸며낸 전차전으로 나뉘며 특히 일본전차들의 과도한(?) 등장이 색다른 점이다.

유럽 및 북아프리카 전선에서의 전차전뿐만 아니라 아시아에서의 전차전도 다루어볼 수 있다. 이제 플레이어는 기갑부대의 지휘관이 되어 전쟁을 승리로 이끌어야만 한다. 각 캠페인과 시나리오에 따라 전차를 비롯한 여러 장비들을 알맞게 설정하고 우수한 캐릭터들을 양성하여 적이 있는 전선으로 향하자.

## 시작하기

실제 게임에 들어가기까지의 과정이 다소 복잡하다. 게임모드에는 캠페인, 쇼트, 대전 게임 모드가 있다.

*시나리오 시작*

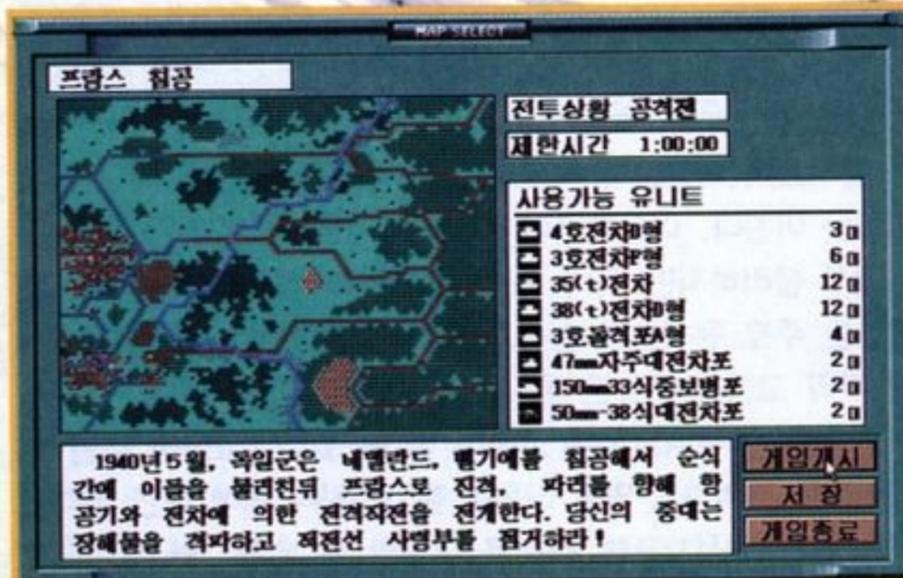
쇼트 게임은 캠페인 모드에서 등장하는 시나리오를 임의로 선택하여 즐길 수 있다. 캠페인 모드는 총 6개의 캠페인 중에서 하나를 선택하여 즐길 수 있다.

각 캠페인에 따라 여러 시나리어가 있으며 각 시나리오들을 차례대로 마치면 캠페인을 끝낼 수 있다. 게임에 들어가면 플레이어가 편성한 중대를 중심으로 게임을 진행하게 된다.

중대는 최대 12대까지의 전투차량을 가질 수 있다. 중대편성에서 시나리오의 상황에 알맞은 전투차량을 설정하도록 한다.

시나리오에서 주어진 필드 맵에 알맞게 차량을 배치하면서부터 게임이 시작된다. 게임은 리얼타임으로 진행되며 제 시간에 주어진 승리조건을 만족하면 시나리오를 마칠 수 있다.

*시나리오를 마치면...*

* 주의 : 탱크군단의 실행에서 다운 현상이 일어난다면 다음과 같이 N옵션을 입력한다. (예: TTCDX N)

## 캠페인

### ■ 승리 조건

| 조우전 | 적군을 전멸시켜야 한다 |
| --- | --- |
| 공격전 | 적의 방어선을 뚫고 적의 사령부를 점령한다 |
| 방어전 | 아군의 사령부를 공격해오는 적의 전차를 격파한다 |

캠페인 선택

플레이어가 이끌 대원들 명단

## ■ 운영

각 캠페인은 최소한 5개 이상의 시나리오로 구성되어 있다. 시나리오는 제 2차 세계대전을 바탕으로한 사실전과 가상전으로 나뉜다. 시나리오에 따라 플레이어가 느낄 수 있는 차이점은 시나리오의 내용보다는 필드맵과 등장하는 차량일 것이다.

필드맵의 핵심은 지형이다. 지형에 따른 효과적인 전술을 펼치느냐에 따라 게임을 쉽게 또는 어렵게 풀어나갈 수 있다. 등장하는 차량에 따라서도 운영의 묘미가 달라진다. 화력을 비롯한 갖가지 기능이 조화된 성능좋은 유니트를 편성하는 것이 중요하다. 공격전에는 기동성과 화력이 적절히 조화된 전차가 가장 알맞다. 방어전에는 화력이 뛰어나고 위장에 강한 차량을 배치한다.

위장에 강한 차량에는 저자세의 형태를 지닌 구축전차와 대전차가 있다. 차량의 배치도 무시할 수 없다. 공격과 방어 양면에서 최소한 전투 대형이라는 개념은 있어야 한다. 아무렇게 늘어놓은 식의 대형은 곤란하다.

필드맵에서의 전투화면

| 개인성적 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 코드명 | 탑승원 | 유니트 | 상태 | 결과 | 경험치 |
| ERUB1 | 베르나 | 4호전차C형 | 격파 | 0 | -5 |
| ERUB2 | 캠프라이트 | 4호전차C형 | 격파 | 0 | -5 |
| ERUB3 | 빌헬름 | 3호전차E형 | 건재 | 1 | 3 |
| JARE1 | 센카 | 3호전차E형 | 격파 | 1 | -2 |
| JARE2 | 프리드리히 | 35(t)전차 | 건재 | 3 | 9 |
| JARE3 | 헬무트 | 35(t)전차 | 격파 | 0 | -5 |
| LINE1 | 마르크스 | 35(t)전차 | 건재 | 3 | 9 |
| LINE2 | 슈미트 | 2호전차B형 | 격파 | 2 | 1 |
| LINE3 | 아론 | 2호전차B형 | 건재 | 1 | 3 |

웬 성적표?

# 유니트

## ■ 종류 및 특징

| | |
|---|---|
| 전차 | 지상 부대의 중추로서 공격력과 방어력이 우수하다. 회전포탑을 탑재하고 있어서 차체의 회전없이도 전후좌우 사격이 가능하다 |
| 구축전차 | 보병 지원용의 발전된 돌격포 형태. 고정식 포탑을 탑재하고 있다. 앞방향 사격만 가능하다 |
| 대전차 자주포 | 자력 이동이 가능한 대전차포. 화력에 비해 방어에 취약하다 |
| 자주유탄포 | 기동성을 중시한 차량. 공격력과 방어력 모두 낮다. 정찰과 견인에 이용한다 |
| 대전차포 | 이동하려면 견인이 필요하다. 전차의 파괴를 목적으로 하는 차량이므로 화력은 뛰어나나 방어에 취약하다 |

전차 데이터

## ■ 이동

| | |
|---|---|
| 전속 | 유니트의 최대 속력으로 목표지점까지 이동한다 |
| 중속 | 유니트의 최대 속력의 70%로 목표지점까지 이동한다 |
| 저속 | 유니트의 최대 속력의 30%로 목표지점까지 이동한다 |
| 정지 | 이동중인 유니트를 정지한다. 이동중인 유니트는 반드시 정지시킨 다음 공격명령을 내리기 바란다 |
| 후퇴 | 유니트의 최대속력의 50%로 목표지점까지 후퇴한다 |
| 차체회전 | 유니트의 차체회전속도에 따라 목표지점까지 차체를 회전한다 |
| 포탑회전 | 유니트의 포탑회전속도에 따라 목표지점까지 포탑을 회전한다 |

▶ 유니트의 이동은 유니트의 고장/검색/명중 등의 각 판정에 영향을 미친다. 이동속력이 빠를수록 고장/검색/명중 등의 판정에서 불리하지만 적의 공격으로부터의 회피율은 높아진다. 고장은 주로 유니트의 성능과 속력에 직결된다. 특히 유니트에 따라 고장율이 높은 유니트가 있으므로 주의한다. 대전차포를 제외한 유니트들은 고장이 날 수 있다. 고장이 나면 포탑회전을 제외하고 일절 이동이 불가능하나 적에 대한 공격은 가능하다. 대전차포는 스스로 이동할 수 없는 유니트이므로 견인 유니트를 이용하여 이동할 수 있다.

## ■ 전술

우선적으로 플레이어는 최소한 아군과 적군 유니트들에 대한 데이터에 충실해야 한다. 병법에 지피지기이면 백전백승이라는 말이 있다.

뭘 알아야지 전투를 하던가 말던가 할 것 아닌가? 경전차를 가지고 정면으로 중전차에 맞서는 등의 무모한 전술은 곤란하다. 탱크전에 있어서의 선결조건은 극히 당연하지만 적을 먼저 발견하는 것이다.

먼저 적을 발견하는 쪽이 승리한다

적을 먼저 발견하기 위해서는 적절한 탐색전을 벌여야 한다. 적을 탐색하는 수준은 이동이나 고장율과 마찬가지로 갖가지 요소에 의해 판정이 교차한다. 주로 아군 유니트의 성능, 현재 이동 중의 속도, 적 유니트의 종류, 지형에 따라 판정된다. 주로 기동성이 좋은 경차량을 이용한 탐색이 효과적이다.

당연한 말이겠지만 적이 노출이 심한 평지에서 버티고 있을 리는 만무하다. 주로 방해물이 많은 은폐하기 쉬운 지형을 노린다.

반대로 적 유니트에 의해 아군 유니트가 발각되지 않으려면 적의 전술과 마찬가지로 지형과 위장에 신경을 써야한다.

방해물이 많은 지형을 택하고 이런 지형에서 위장하는 것이 효과가 높음은 당연한 말이다. 단, 방해물이 많은 지형을 고를 때 주의할 점은 너무 방어에 급급한 나머지 적 유니트를 공격할 공간을 남겨두지 않아선 안된다는 점이다.

공격은 최상의 방어이다. 방어를 위한 공격보다는 공격을 위한 방어를 먼저 생각하도록 한다. 방어에서 중시해야 할 사항 중의 하나는 적 유니트에게 절대로 뒤를 보여서는 안된다는 점이다. 적 유니트에게 정면을 얻어맞는다고 해서 아군 유니트가 파괴되지 않는 것은 아니지만 유니트의 정면 이외의 장갑은 매우 얇으므로 단 한번의 공격에 쉽게 파괴되며 별다른 반격 한번조차 시도하지 못한다.

매복하여 적을 기다린다

폭발하는 적의 전차

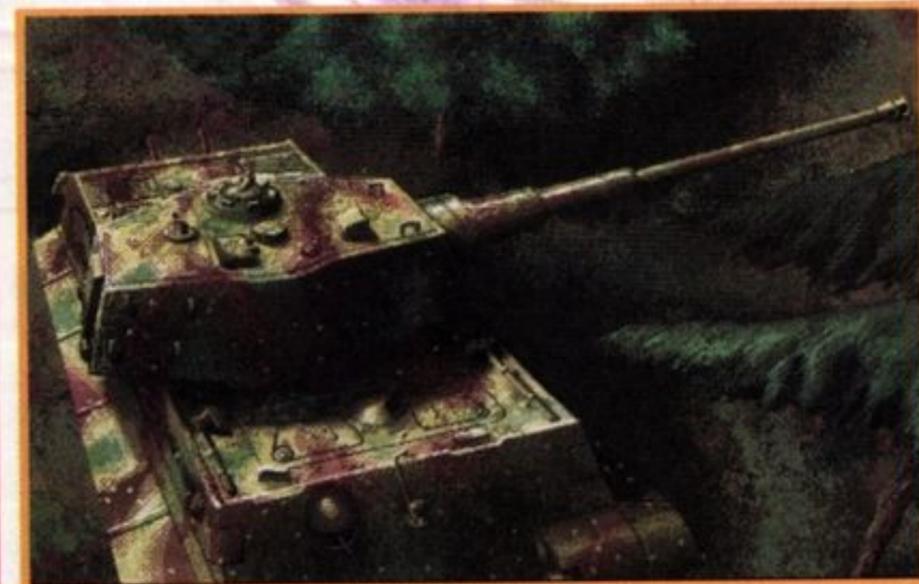
명중!

일단 유니트에 대한 조작술이 뛰어나야 한다.

막상 공격과 방어에 임해서는 유니트의 후퇴, 차체회전, 포탑회전이 자주 쓰일 것이다. 주로 평지를 이용한 빠른 이동, 방해물 등의 지형을 이용한 공격 및 방어 대형을 중심으로 적의 유니트에 대항한다. 유니트의 공격 방법에는 직접적인 방법인 공격과 간접적인 방법인 포격이 있다. 발포에 앞서 포탄의 장진이라는 과정이 필요하므로 미리 해두도록 한다. 공격 명령에서는 포탄 장진 명령이 자동으로 되지만 일정 시간을 필요치 않은 것은 아니므로 주의한다.

전차전은 일각을 다투는 전투이다. 같은 값이면 먼저 발견하고 먼저 쏘는 쪽이 승리하기 마련이다. 포격은 목표 대상이 없어도 발포가 가능하다. 주로 탐색전에서 쓰는 명령으로 매복한 적 유니트의 유무를 알아낼 수 있다.

기관총 사격은 포탑의 회전없이 전후좌우 사격이 가능하지만 물론 적 유니트의 장갑에 따라 그 가치가 달라진다. 유니트의 성능은 캐릭터에 의해 진가가 나타난다. 전투전에서는 캐릭터의 능력이 얼마나 중요한가를 새삼 느낄 수 있다. 캐릭터의 판단력, 침착성, 파워, 근성에 의해 공격의 중요 요소인 장진속도, 조준, 명중률이 결정된다.

## 유니트

전략시뮬레이션의 맛은 탄탄한 구성과 다양한 유니트들에서 찾아볼 수 있다. 그만큼 조작은 어렵지만 한번 조작에 익숙해져서 재미를 느끼면 밤을 세워도 시간가는 줄 모르는 장르가 바로 전략시뮬레이션 쪽이 아닌가 한다.

탱크군단도 분명 이런 쪽에 속하는 게임임에는 틀림없다.

탱크군단에서는 제 2차 세계대전을 바탕으로 한 다양한 병기들이 등장한다. 이런 점을 감안하여 관련지식이 풍부해야만 본 게임을 제대로 즐길 수 있을 것이다.

챔프점수 10

# 풀트로틀

- **제작사** : 루카스 아츠
- **장 르** : 어드벤처
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 486DX-33 이상 기종/램 4MB 이상 VGA/사운드 블라스터 호환카드 마우스 필수
- **발매일** : 95/6월말 발매
- **가 격** : 47,000원
- **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)

## 프롤로그

아스팔트 냄새를 맡을 때마다 나는 언제나 머린을 생각한다. 아스팔트의 매캐한 냄새... 그것은 내가 기절하기 바로 직전에 맡았던 냄새이다. 그리고 정신을 차렸을 때 가장 먼저 내 시야에 들어온 것이 그녀의 얼굴이었다. 그녀는 나의 오토바이를 이미 수리했다고 말했다. 게다가 수리비조차 요구하지 않았다. 그러나 그 당시의 상황이 그렇게 간단한 것이 아니라는 사실을 그때 깨달았어야 했다. 그렇다! 머린을 기억할 때마다 나는 항상 두가지를 떠올린다. 아스팔트와 그 사건들...

## 사건의 시작

미국에서 부자들의 상징이라고 할 수 있는 리무진이 한대 서있다. 그 안에는 리무진의 화려함과는 달리 차가운 분위기가 감돌고 있다. 한 사나이는 나이에 걸맞지 않게 폭주족의 영원한 동반자인 〔콜리 모터스〕를 제작하는 말콤 콜리이다. 그리고 그의 오른팔격인 아드리안 립버거. 바로 이자가 엉뚱한 야심을 드러내는 바람에 말다툼이 벌어진 것이다.

바로 이때 그들 앞에 나타난 폭주족 〔폴캣〕의 화끈한 행동에 심취한 말콤 콜리는 그들을 따라 킥스텐드라는 폭주족 전용 술집까지 따라간다. 그곳에서 심각한 대화를 나누고 있는 폴캣의 리더 벤과 그의 오른팔인 대릴을 만난게 된다.

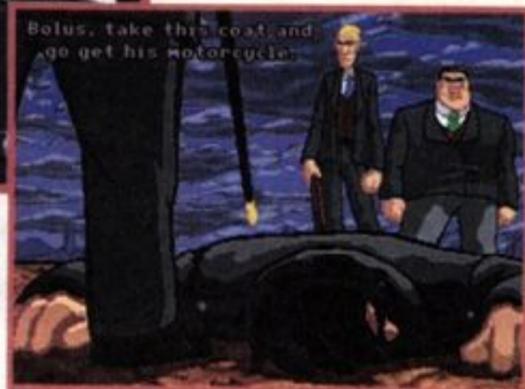
**대릴:** 너도 알겠지만.. 우리는 파산 일보 직전이야. 어디선가 자금을 끌어오지 못하면 우린 끝장이라구.
**벤:** 가만있어봐! 뭔가 커다란 것이 우리에게로 다가오는 느낌이야...
**콜리:** 자아~ 아까 내 차를 앞질러 사라진 친구들이 누구지?

콜리가 술집 안으로 들어서자 리무진 안에 남아 있던 립버거 일당은 콜리의 행동을 비웃고 있었다. 그리고 한참이 지나도 콜리에게서 아무런 소식이 없자 립버거 또한 술집 안으로 직접 들어와선 벤에게 자신의 지난 이야기를 지껄여대는 콜리를 발견한다.

**립버거:** 벤씨, 우리는 당신과 당신 동료들을 고용하기 위해 왔습니다. 콜리씨는 콜리 모터스 주주총회까지 자신을 에스코트해 주길 바라고 계십니다.
**벤:** 당신은 우리들이 에스코트 서비스 회사처럼 보이나?
**립버거:** 이 일을 맡아주면 엄청난 거금을 벌 수 있을거요.
**벤:** 이보게. 우린 대여가 가능한 사람들이 아니라구. 폴캣은 누군가에게 고용되는 깡패가 아니란 말이야.
**립버거:** 이것이 말콤 콜리씨의 마지막 유언이라도 말입니까?
**콜리:** 립버거! 그만! 더 이상...
**벤:** 잠깐 말콤.. 잠깐 밖으로 나가서 립버거와 대화를 나눠 봐야겠어.

콜리의 마지막 유언이라는 말에 놀란 벤은 술집 뒤에 있는 쓰레기장에서 립버거와 대화를 나누지만 결국 립버거의 제의를 무시하고 말았다. 이때 그의 뒤에서 몰래 나타난 립버거 부하들의 공격을 받고 쓰레기차 안에 쳐박히고 만다. 그가 쓰러져 있는 사이에 립버거에게 놀아난 폴캣의 대원들은 콜리를 에스코트하는 임무가 성사된 줄로만 알고 모두들 립버거를 따라 길을 떠난다.

금방 친해지는 벤과 콜리

립버거의 계략에 말려든 벤

## 추적

정신이 든 벤은 쓰레기차 안에서 빠져 나오기 위해 차 위로 난 입구를 주먹으로 부숴야 한다. 술집 문을 발로 차고 안으로 들어가면 술집 주인인 큐호 그는 상당히 불친절하게 벤을 맞이한다. 벤의 아이콘 중에서 손을 사용하면 큐호그는 쩔쩔매는 상황에 처한다. 여러가지 이야기를 한꺼번에 해주고 벤의 오토바이 키도 돌려준다. 오토바이를 타고 자신의 일행을 추적하던 벤은 고속도로에서 로트 휠러스라는 폭주족을 만나게 된다. 마우스를 잘 이용해 그와의 거리를 적당히 유지하면서 주먹을 사용하면 쉽게 쓰러뜨릴 수 있다. 상대를 쓰러뜨린 기쁨에 들떠 앞바퀴를 세우고 멋지게 앞으로 나가려는데 어처구니없게 앞바퀴가 빠져버리고 벤은 서서히 의식을 잃어간다.

쓰레기통을 빠져나와 술집 안으로 들어간다

아무도 나를 막을 수 없다

화끈한 격투 액션이 펼쳐진다

## 머린과의 첫만남

의식을 차리고 자신을 보살펴 준 사람이 머린이라는 여자인 것을 안 벤은 그녀의 놀라운 손재주에 다시 한번 감탄한다.

현재 그의 오토바이는 완전히 박살난 상태이지만 그녀가 원하는 용접기(Welding Torch)와 오토바이 연료(Gas), 그리고 포크(Fork) 등 3가지만 가져다 주면 수리할 수 있다.

3가지 물건이 있는 장소는 머린이 알고 있으므로 그녀에게 물어봐도 되지만 현재 벤이 갈 수 있는 장소는 3군데로 한정되어 있는데 그곳에 물건이 한가지씩 감춰져 있으니 그냥 출발해도 상관없다. 물건을 구하러 가기 전에 연료통(Gas Can)과 호스(Hose)를 집는다. 그리고 벽 위에 걸려 있는 사진도 확인한 후 밖으로 나간다. 나가면 가장 먼저 벤을 발견했던 미란다라는 기자를 만날 수 있는데 대화를 나눠봤자 별 소득도 없고 단지 그녀에게 여러가지 정보를 알려주는 결과를 초래한다.

립버거의 음모는 시작에 불과했다

벤에게서 립버거와 폴캣의 문제점을 알게 된 미란다는 벤이 길을 떠나자마자 곧바로 폴캣이 있는 장소로 달려간다.

## 오토바이 수리

머린의 집을 나와 왼쪽 중간에 토드라는 녀석이 살고 있는 트레일러로 간다. 트레일러의 문을 두드리면 지하에서 용접작업을 하던 토드가 올라오는 소리가 들리고 문에 달린 구멍으로 내다보면서 문을 열어 주지 않는다. 그가 올라와서 구멍으로 밖을 확인할 때 문을 발로 차면 그 충격에 토드는 기절한다. 토드가 기절해 있는 바로 옆의 캐비넷을 열고 그 문 뒤에 있는 만능 열쇠(Picklock)를 갖고 화면 중간의 냉장고를 열고 그 안에 있는 고기 덩어리(Meat)를 갖는다. 그리고 지하로 내려가는 발판 위에 올라서면 아래로 내려가서 용접기를 얻을 수 있다.

이제 화면 윗부분에 있는 공장으로 간다. 여기는 자물쇠에 의해 문이 굳게 닫혀 있지만 아까 얻은 만능 열쇠를 사용하면 간단히 열 수 있다. 열었으면 자물쇠도 갖자. 안으로 들어가면 사다리가 있고 그 위에는 거대한 연료통이 놓여 있지만 벤이 가져갈 수 있는 연료는 그게 아니다. 우선 사다리에 손대면 곧 경보가 울리고 경비대가 공중에서 내려온다. 그들의 눈에 띄지 않으려면 화면 뒤의 어두운 부분에 있는 커다란 통 뒤에 숨어야 한다.

경비대는 경보가 울린 원인을 조사하기 위해 비행선을 착륙시키고 벤이 있는 곳과 반대 방향으로 사라진다. 그들이 가고 나면 비행정 가까이에 다가가 비행선 연료통의 뚜껑을 열고 호스를 그 안에 연결한다. 그리고 호스 바로 밑에 머린의 집에서 얻은 연료통을 위치시킨다. 모든 설치가 끝났으면 호스를 입으로 빨아들여 비행체의 연료통과 빈 연료통 사이의 압력차를 이용해서 연료를 얻는다.

이제 마지막으로 포크를 얻기 위해 고철상으로 간다. 고철상 안으로 들어가려면 철문 바로 밑에 있는 구멍을 자물쇠로 채우고 바로 옆에 있는 체인을 이용해야 한다. 들어가면 거대한 부속품 더미에서 포크를 발견할 수 있지만 사나운 강아지 때문에 당장은 그것을 가질 수 없다. 이곳은 화면이 좌우 2장에 걸쳐 넓게 펼쳐져 있다는 점에 주의하자.

오른쪽으로 걸어가면 눈에 보이지 않던 부분이 스크롤되면서 새로운 길이 나타나는데 그곳에 문제의 강아지가 버티고 있다. 녀석을 유인하기 위해 근처의 고물차 안에 고기 덩어리를 집어넣고 이곳을 나와 위의 기중기로 간다. 기중기를 사용해서 강아지가 들어있는 차를 공중에 매달고 포크를 얻는다.

문뒤에 서 있는 녀석을 기절시킨다

이곳에 숨어라

차를 공중에 매달자

이런 모양으로 연료를 채취한다

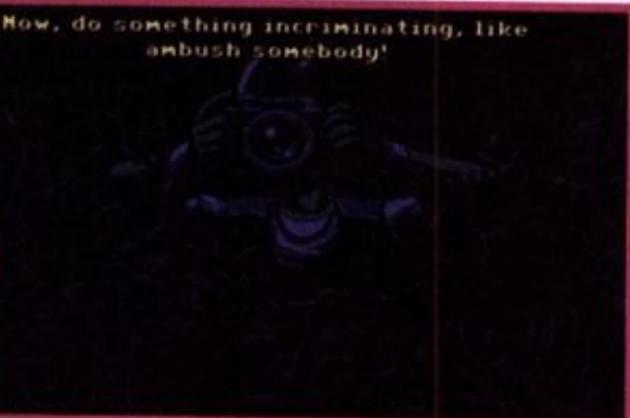
## 누명

3가지 재료를 머린에게 주면 이전과 비교할 수 없을 정도로 훌륭한 오토바이를 만들어 준다. 이 오토바이를 타고 립버거의 음모를 파헤치기 위해 달려가려 하지만 아까 공장에서 연료를 훔쳐올 때 나타난 경비대 때문에 출발할 수가 없다. 다시 공장으로 가서 사다리를 만지면 경보가 울린다. 경보를 듣고 경비대가 모두 공장으로 집결할 때 이곳을 빠져나가자.

얼마 지나지 않아 동료를 발견하고 콜리를 만나러 가는데 그 사이에 립버거는 자신의 욕심을 채우기 위해 콜리를 살해하고 만다. 벤이 당도했을 때는 콜리는 거의 죽어가고 있었다. 그나마 다행인 것은 특종을 얻고 싶은 마음에 몰래 사진을 찍던 마틸다가 사건 현장을 완벽하게 사진으로 남겨두었다는 사실이다. 물론 그녀도 적들에게 납치될 뻔하지만 우여곡절 끝에 문제의 사진은 머린의 손에 들어간다. 그 사이에 벤은 콜리의 마지막 유언을 들어주고 있었다.

콜리: 벤... 나는 립버거가 내가 자연사할 때까지 기다리지 못할 거란 걸 알고 있었네. 놈은 내가 죽어가고 있는 것을 알고 있었을 뿐만 아니라 내가 자신을 해고하려는 것도 알고 있었어. 놈은 콜리 모터스를 자신의 손아귀에 넣으려는 야욕으로 가득 차 있어. 놈이 내 회사를 차지하면 어떻게 되는 줄 아나? 회사는 외국인들에게 조각내서 팔아버리고 인부들을 모두 해고할걸세. 그리고 오토바이가 아닌 미니밴을 생산할거야. 벤... 나는 회사가 내 딸에 의해 굴러갔으면 하는 바램이네. 그녀는 어릴 적부터 기계 조작의 천재라고 불렸지. 그래서 나는 그애를 기저귀 찬 발전기(*Diapered Dynamo*)라고 부르곤 했지. 그녀를 찾아주게. 나의 머린을...

콜리의 유언을 듣고 머린이 있는 곳으로 가보지만 이미 그곳은 폐허이다.

처음에 등장했던 킥스텐드라는 술집으로 가면 TV에서 콜리가 살해됐다는 사실과 벤과 머린이 유력한 용의자로 지목됐음을 알 수 있다. 게다가 벤의 동료들은 모두 감옥에 갇혀버렸다.

몰래 사진을 찍는 마틸다

## 머린을 찾아서

벤이 가장 먼저 해야 할 일은 머린을 찾아내는 일이다. 그러나 이미 지명 수배를 받고 있는 몸이라 마음대로 거리를 활보할 수도 없다. 술집 안에서 바보같은 짓을 하는 에메트에게 도움을 청하지만 천성이 나쁜놈이라 결코 벤을 도와주지 않는다. 쓰레기장으로 가면 자신의 신변에 위험을 느낀 마틸다가 숨어있다. 그녀는 이 모든 사실을 자신의 편집장에게 알려달라며 자신의 ID카드를 빌려준다. 그녀의 카드를 에메트에게 제시하면 약간의 도움을 받아서 전에 본 적있는 밍크 농장으로 갈 수 있다. 그런데 에메트라는 놈은 자신의 트럭을 고치기 위해 벤의 오토바이에서 부품을 빼낸 후 달아나 버린다. 에메트를 쫓아갈 수도 없는 노릇이니 일단 농장 안으로 들어가 보자.

안에는 머린이 어린 시절에 사용하던 침대가 있다. 베개를 치우면 자동차 바퀴를 갈아 끼울 때 쓰는 렌치(Tire Iron)가 있다. 렌치를 이용하여 침대 밑 부분에 있는 상자를 열면 호스가 하나 있다. 이것을 오토바이에 사용하면 아까 에메트가 말썽을 일으킨 부분을 수리할 수 있다. 오토바이가 다 고쳐질 무렵 잠겨있던 정문이 열리면서 머린이 오토바이를 타고 달아나 버린다.

그녀를 쫓아가려고 하지만 그녀가 벤의 오토바이에서 부스터 부품을 떼어 자신의 오토바이에 장착한 상태이기 때문에 추적이 불가능하다. 머린이 멀리 달아나고 나면 아까 벤을 골탕먹였던 에메트가 다시 등장한다. 그러나 직접 나서서 때려주지 않아도 이 지역을 관할하는 캐이브피쉬라는 폭주족이 알아서 손봐준다. 문제가 있다면 너무 심하게 다루는 바람에 벤이 지나가야 할 다리마저 부숴져 버렸다는 사실이다.

베개를 치우면 렌치를 발견할 수 있다

부스터가 없어졌다! 머린 이 계집애가...

## 부숴진 다리

부숴진 다리로 가다 보면 에메트가 적들과 싸우다가 남겨둔 트럭 본체가 있다. 트럭에 실려 있던 화학비료가 모두 도로에 쏟아져 있는데 일부만 가지고 다리로 가자.

끊어진 다리이지만 점프할 수 있는 방법이 적혀있다. 점프하려면 오토바이에 부스터를 달아야 하고 점프대와 호버 리프트라는 기계가 필요하다.

일단 화학비료가 쏟아져 있는 곳으로 돌아가서 렌치를 사용해 트럭의 바퀴를 다 빼고 트럭을 밀어서 트럭 안의 모든 비료를 바닥에 쏟아버린다. 그리고 앞으로 나아가면 밍크 농장이 있다. 농장에서 립버거의 부하들을 만나는 바람에 다시 다리 방향으로 쫓겨간다. 화학비료가 쏟아진 지점에 다다르면 벤은 무사히 통과할 수 있지만 덩치가 큰 리무진을 몰던 립버거의 부하들은 비료의 연기로 인해 시야가 가려서 사고가 나고 만다. 그들이 차를 버리고 사라지면 렌치를 사용해서 리무진의 호버 리프트를 떼어낸다. 이제

길을 따라가다 보면 좌우에 표지판이 보이고 꺾어 들어가는 길이 나타난다.

오른쪽 마우스 버튼을 클릭해서 진입하면 예전에 폴캣의 리더였던 토크라는 전설적인 사나이를 만날 수 있다. 그에게 여러가지를 물어본 후 계속 전진하면 가지각색의 폭주족들이 덤벼든다. 이곳에서 오토바이에 장착할 부스터를 얻어야 한다.

| 폭주족 | 사용 무기 | 대응 무기 |
|---|---|---|
| 흑인 | 체인 | 주먹 |
| 노란 수염이 난 대머리 | 철퇴 | 체인 |
| 빨강머리 | 전기톱 | 화학비료 |
| 대머리 중국인 | 각목 | 전기톱 |
| 선글라스 사나이 | 부스터 | 체인 |
| 케이브 피쉬 | 고글 | 각목 |

가지고 있는 무기를 바꿔주려면 마우스의 오른쪽 버튼을 클릭한다. 이렇게 해서 부스터와 고글을 얻으면 곧바로 사용하자. 고글을 장착하고 길을 가다보면 화면 하단에 [Cave]라는 글씨가 나타난다. 이때 마우스 버튼을 클릭하면 케이브 피쉬들이 있는 곳으로 들어갈 수 있다. 안에는 마지막으로 필요한 점프대가 있다. 이것을 가지고 가다 보면 뒤에서 적들이 쫓아오는데 그들을 따돌리기 위해 U턴 모양으로 생긴 길에서 점프대를 분리한다. 이제 다리를 통과하면 콜리모터스 본사에 도착한다.

다리와 함께 폭사하고 마는 에메트. 샘통이당~

다리를 점프해서 건너는 방법이 적혀 있다

전설적인 사나이 파더 토크를 만나다

전기톱은 강력한 무기이다

이곳에 케이브 피쉬의 아지트가 있다

점프대를 얻었다

마지막으로 호버 리프트가 기능을 발휘하면서 안전하게 착륙할 수 있다

## 머린과의 만남

공장의 오른쪽 하단에 보이는 경기장으로 가면 호레스라는 친구의 기념품 판매대가 있다. 그 중에서 리모콘으로 작동하는 장난감을 가지고 놀다 보면 건전지가 떨어져 버린다. 그리고 토끼 모양의 인형은 호레스가 한눈을 파는 사이에 재빨리 집을 수 있다.

인형을 가지고 경기장을 빠져나와 화면 왼쪽으로 가면 지뢰로 인해 길이 막힌 곳이 나타난다. 이곳에 토끼 인형을 놔두면 조금씩 앞으로 나가던 토끼는 지뢰에 의해 박살이 나고 건전지만 남는다. 건전지를 가지고 경기장으로 돌아와서 리모콘으로 작동하는 장난감에 넣는다. 리모콘을 사용해서 이 장난감을 멀리 떨어진 곳으로 보내면 호레스는 장난감을 찾으려고 잠시 자리를 비운다. 이때 재빨리 토끼 장난감이 들어 있는 상자를 가지고 떠나자. 다시 지뢰밭으로 와서 상자를 쏟으면 토끼들이 제멋대로 돌아다닌다. 토끼들이 지뢰밭으로 들어가기 전에 재빨리 모두 잡자. 그리고 토끼 인형 하나만을 바닥에 내려놓고 그 인형이 파괴되면 다시 인형 하나를 내려놓는 식으로 해서 앞으로 나아가면 폭주족 벌처스가 있는 장소에 도착할 수 있다. 여기서는 자기 아버지를 죽인 살인범이 벤이라고 오해하고 있는 머린이 덤벼든다. 그녀의 오해를 풀어 주기 위해선 전에 들은 적있는 머린의 어릴적 별명을 말하면 된다.(Let me go or else I'll call your names : Diapered Dynamo)

호레스를 따돌리고 재빨리 토끼 인형 상자를 집는다

## 음모 분쇄 작전 1호

이제 오해도 풀리고 여러 사람들이 모였으니 더러운 립버거의 음모를 분쇄하는 일만 남았다. 벌처스의 리더인 수지는 덩치에 어울리지 않게 상당히 현명한 편이다. 그녀의 계획에 따라 립버거를 속이기 위해 벤과 머린이 죽은 것처럼 꾸미는 작전을 시행한다. 자동차 사고로 죽은 것처럼 꾸미려고 자동차 경기에 참여하지만 립버거의 부하들이 이들을 방해하기 때문에 결코 쉬운 일이 아니다. 이 경기에서 벤이 해야할 일은 머린이 타고 있는 노란 차와 부딪쳐야 하는데 머린의 근처에 있는 파란차가 빈틈을 보이지 않는다.

우선 화면 중간에 있는 점프대로 날아오르면 갈색차가 벤의 차에 깔려서 작동 불능 상태가 된다. 이 차를 화면의 가장 오른쪽 부분에 있는 점프대 쪽으로 끌고 간다. 이 차를 점프대 위에 올린 후 아래로 떨어뜨리고 계속해서 점프대 위에서 앞으로 날아가면 근처에 있던 파란차도 작동 불능 상태가 된다. 이때 머린의 차와 부딪쳐서 계획대로 머린이 죽은 것처

자동차 경기에서 이런 모습으로 상대를 공격한다

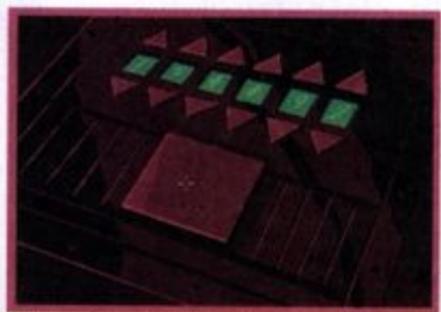
럼 꾸민 후 주위로 돌아다니면서 폭발과 함께 발생한 불이 번지게 한다. 이렇게 하다 보면 파란차가 다시 정신을 차리고 벤에게 덤벼드는데 이때 작동 불능 상태인 갈색차 위로 올라가 파란차가 접근할 때 그리로 옮겨탄 후 다시 화면 가운데에 있는 화염 속으로 뛰어든다.

화염에 휩싸인 자동차. 이 사건으로 인해 립버거는 벤과 머린이 죽은 것으로 오해한다

## 마법의 책을 구한다

본거지로 돌아와 보면 머린은 아버지의 금고 열쇠를 자신의 오토바이 어딘가에 숨겨놨다면서 오토바이를 모두 분해했다. 부속을 자세히 살펴보면 한가지 일련번호를 알 수 있는데 이 번호는 모두 기억해 두자. 이제 머린의 말에 따라 콜린의 사무실과 통한다는 비밀 통로를 찾아야 한다. 공장 뒤로 가면 왼쪽에 이상한 미터기가 돌아가고 있다. 미터기의 검은 점들이 동시에 한가운데 모일 때 벽에 금이 간 부분을 발로 찬다. 금이 간 부분이 많아서 약간 헷갈리겠지만 그리 찾기 어렵지는 않다. 비밀 통로를 통해 콜리의 사무실로 가면 바닥에 금고가 있다. 조금 전에 외운 일련번호를 입력하면 금고 문이 열리고 카드와 말콤의 유언이 담긴 테입을 얻을 수 있다. 옆문으로 나가면 3군데로 갈 수 있는 문이 있다. 오른쪽 문을 카드를 사용해서 연 후 안으로 들어가면 립버거의 프로젝트를 밝혀주는 영상이 방영되고 있다. 이곳의 기계를 완전히 박살내 버리는 것이 벤의 임무이다. 여러가지 방법이 있겠지만 먼저 왼쪽 레버를 움직이고 오른쪽 레버를 움직여야만 완벽하게 고장난다. 그리고 다음 방으로 들어가면 이즐(Easel)이라는 기계가 있다. 이 기계를 사용하면 원하는 그림이나 사진을 확대시켜서 화면 위에 보여준다.

머린과 헤어지기 전에 받았던 사진을 올려놓으면 립버거의 야심이 드러나고 당황한 그는 허둥지둥 빠져나가 버린다.

비밀 통로를 통해 콜리의 사무실로 들어간다

일련번호를 입력한다

이제 비밀을 폭로할 시간이다!

## 혈전

립버거를 잡기 위해 오토바이를 타고 쫓아가는데 갑자기 트레일러를 몰고 나타난 립버거 때문에 오히려 벤 일행이 위기에 처한다. 먼저 트레일러 앞부분에 바짝 붙어서 판넬을 열고 립버거의 지팡이를 빼앗자. 그리고 트레일러 앞에 붙어 있는 쇠창살(Grille)을 열고 그 안에서 회전하고 있는 회전날개에 지팡이를 끼운다.

회전날개가 멈추면 조그만 공간이 생기고 그리로 들어가면 트레일러의 뒤로 빠져나올 수 있다. 여기서 렌치로 트레일러의 연료선을 뽑아 버리면 벤과 립버거가 타고 있는 트레일러는 뒤따라 오던 벌처스의 거대한 비행선 개조차 안으로 빨려들어 간다.

거의 이성을 잃은 립버거가 총을 마구 쏘아대고 총격 때문에 비행선은 조종 방향을 잃어 절벽을 향해 치닫는다. 립버거의 총격을 무시하고 위에 있는 조종석으로 올라가자. 그리고 조종간을 켠 후 다음과 같은 방식으로 명령을 입력한다.

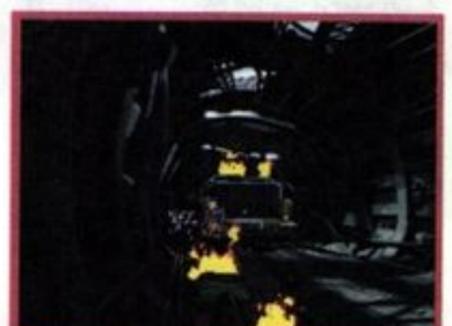
**TAKE OFF→POST TAKE→OFF GEAR→RAISE GEAR**

명령을 입력하면 비행정의 랜딩기어가 들어가서 동체 착륙과 같은 방법으로 절벽 앞에 멈춰 선다. 그러나 벤과 립버거는 트레일러와 함께 비행정 밖으로 튀어나가서 추락 위기에 처한다. 벤이 비행기 안으로 기어가려고 하지만 머신건의 총구에 옷이 걸려 겨우 목숨을 부지하고 있는 립버거가 방해를 한다. 립버거를 완전히 저 세상으로 보내기 위해 트레일러의 조종석 안으로 들어가자. 비행기와 비슷한 모니터를 켠 후 다음과 같은 명령을 입력한다.

**MAIN MENU→DEFENSE MODE→MACHINE GUN→CONTROL→SYSTEM OFF**

명령을 입력하면 밖으로 나와 있던 머신건이 제위치로 돌아오고 립버거는 절벽 아래로 줄없는 번지점프를 한다. 이제 벤을 비행기 안으로 이동시킨 다음 안전하게 탈출시켜야 한다.

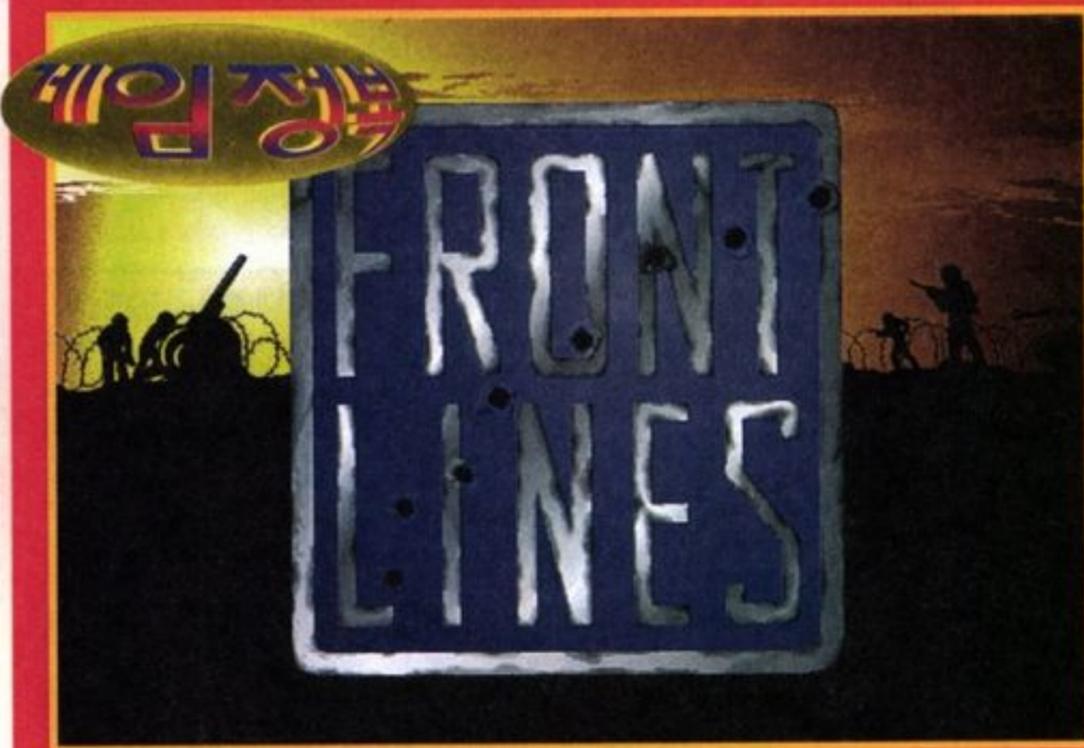
비행기 안으로 돌아오면 화면상에는 잘 보이지 않지만 왼쪽으로 조금만 이동하면 화면이 스크롤되면서 벤의 오토바이가 보인다. 이 오토바이를 타고 탈출하면 흐뭇한 엔딩을 감상할 수 있다.

절벽에 간신히 매달려 있는 벤

바로 왼쪽에 오토바이가 있다

탈출이다!

사건이 해결되고 콜리의 장례식에 모인 사람들

게임정복

★★ 챔프점수 8 ★★

# 프론트라인

- **제작사** : 임프레션
- **장 르** : 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 486DX33 이상
  램 8메가 이상/ SVGA
  사운드 블라스터 호환 카드
  마우스 필수
- **발매일** : 95/7월 발매
- **가 격** : 35,000원
- **문의처** : SKC 소프트랜드(080-023-6161)

## 프롤로그

이 게임은 미래를 배경으로 하는 전쟁/전략 시뮬레이션이다. 플레이어는 다양한 유니트를 이끌고 임무를 수행할 수 있으며 지정된 캠페인 모드는 없다. 33개의 시나리오 중에서 하나를 선택해서 플레이하는 방식이며 시나리오는 청군과 홍군으로 나뉘어져 펼쳐진다.

플레이어는 양진영 중에서 한쪽을 선택할 수도 있고 양진영 모두를 선택할 수도 있다. 그만큼 선택의 폭이 자유로운 것이 특징이다.

GLOBAL TIMES

Experts Predict Growing Global Economy

배경은 미래이다

## 게임의 특성

이 게임은 비교적 간편한 방식을 채택하고 있기 때문에 초보자라도 쉽게 익힐 수 있다. 전반적인 그래픽 수준은 그리 높은 편은 아니지만 음향효과는 좋은 편이어서 전투 중의 교신음까지 지원하는 수준이다.

전투방식은 한턴에 두번의 단계가 있다. 각턴이 시작되면 일단 이동단계가 펼쳐진다. 모든 유니트를 이동시키는 명령은 이 단계에서 내려져야 한다. 이동 단계가 모두 끝나면 전투단계가 펼쳐지고 백병전을 제외한 모든 공격명령은 이 단계에서 내려진다(백병전은 이동단계에서 이동거리 이내의 범위에서 펼칠 수 있다). 이 두 단계가 모두 끝나면 한턴이 끝난다.

전투화면

각 단계에서 대상 유니트를 임의로 선택하는 방법은 대상 유니트에 우클릭하고 이동지점이나 공격지점을 좌클릭한다. 그러나 일단 이동지점이나 공격지점이 잘못 클릭되면 되돌릴 수 없으므로 주의할 것.

공격대상이 될 적의 유니트에 클릭하면 해당 유니트의 상태를 표시하는 데이터가 나온다. 이때 적 유니트의 효율(EFFICIENCY)이 100에서 0으로 떨어지면 그 유니트가 파괴된 것이다.

## 시작메뉴

| | |
|---|---|
| CHANGE NAME | 진영의 이름을 바꾼다 |
| HUMAN/COMPUTER | 자신이 조종할 것인지 컴퓨터의 조종에 맡길 것인지를 결정한다 |
| DESCRIPTION | 시나리오명 |
| DIFFICULTY | 난이도 |
| SCENARIO | 시나리오 모드로 들어간다 |
| GAME | 저장된 게임을 불러온다 |
| LOAD SCENARIO | 선택된 시나리오를 불러온다 |
| CREATE NEW ENTRY | 새로운 이름으로 저장한다 |
| CHANGE ENTRY NAME | 저장된 게임의 이름을 바꾼다 |
| DELETE ENTRY | 저장된 게임을 삭제한다 |
| REBUILD DIRECTORY | 디렉토리를 정리한다 |
| EXIT | 메뉴를 빠져나간다 |

시작 메뉴

## 풀다운 메뉴

게임에 들어가서 상단에 클릭하면 풀다운 메뉴가 나온다.

### 화일(FILE)

| | |
|---|---|
| SAVE GAME | 현재의 게임을 저장한다 |
| NEW GAME | 현재의 게임을 포기하고 새로운 게임을 시작한다 |
| END CURRENT GAME | 현재의 게임을 포기한다 |
| ABOUT | 게임에 대한 정보를 본다 |
| EXIT | 게임을 끝내고 도스로 나간다 |

### 화면 보기(VIEW SCREEN)

| | |
|---|---|
| TACTICAL | 전술화면 보기 |
| TACTICAL + CTRL PANEL | 전술화면 + 조종판넬 |
| TACTICAL + CHOICE BAR | 전술화면 + 선택메뉴 |
| TACTICAL + CTRL PANEL + CHOICE BAR | 전술화면 + 조종판넬 + 선택메뉴 |

### 맵(MAPS)

| | |
|---|---|
| MORALE | 유니트의 사기를 보여준다 |
| DISRUPTION | 혼란에 빠진 유니트를 보여준다 |
| ATTACK | 유니트의 공격력을 보여준다 |
| DEFENSE | 유니트의 방어력을 보여준다 |
| MOVEMENT | 유니트의 이동력을 보여준다 |
| COMBAT | 현재 교전 가능한 유니트를 보여준다 |
| EFFICIENCY | 유니트의 상태를 보여준다 |
| ARMOR | 유니트의 장갑 레벨을 보여준다 |

### 정보(REPORTS)

| | |
|---|---|
| TEM | 각 헥스별로 이동에 필요한 점수를 보여준다 |
| TEC | 각 헥스별로 은폐효과를 보여준다 |
| UNIT SUMMARY | 임무에 등장하는 유니트에 대한 정보를 보여준다 |
| OBJECTIVES | 임무 완수를 위한 목표에 대해 설명해준다 |
| PROFILES | 각 유니트에 대한 종합적인 정보를 보여준다 |
| TERRAIN HEIGHT REPORT | 헥스의 높이를 표시한다 |

### 옵션(OPTION)

| | |
|---|---|
| MUSIC | 배경음악 |
| SOUND EFFECTS | 음향효과 |
| TOGGLE SPEECH | 음성효과 |
| ANIMATIONS | 애니메이션 |
| DOUBLE UNIT SPEED | 유니트 이동속도를 증가시킨다 |
| AUTOMATIC UNIT SELECTION | 유니트의 차례가 자동으로 설정된다 |
| GRID | 헥스의 경계 |
| INDIRECT FIRE | 간접사격 |
| SIMULTANEOUS RESOLUTION | 유니트의 공격에 대한 결과가 한꺼번에 나타난다 |
| OPPORTUNITY FIRE | 요격 |
| ONE HIT RESOLUTION | 한번 사격으로 명확한 결과를 보여준다 |
| DISRUPTION | 유니트가 혼란에 빠질 수 있는 옵션 |
| LIMITED VISIBILITY | 시야를 무제한으로 넓힐 수 있는 옵션 |
| QUALITY | 각 유니트의 품질을 보여준다 |

### 턴(TURN)

| | |
|---|---|
| END MOVEMENT PHASE | 이동단계를 끝내고 전투단계로 들어간다 |
| END COMBAT PHASE | 전투단계를 끝내고 다음턴으로 넘어간다 |

## 유니트에 대해서

| 유니트 | | 공격력 | 방어력 | 사정거리 | 무기 품질 | 장갑 | 이동력 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 보병 | | 40 | 25 | 2 | 30 | 0 | 4 |
| 기계화 보병 | | 65 | 30 | 6 | 55 | 8 | 6 |
| 공병 | | 35 | 20 | 2 | 50 | 0 | 4 |
| 정찰차 | | 50 | 35 | 8 | 50 | 9 | 24 |
| 수륙양용차 | | 70 | 30 | 10 | 65 | 18 | 18 |
| 경전차 | | 80 | 20 | 8 | 55 | 9 | 18 |
| 중전차 | | 80 | 30 | 12 | 65 | 19 | 15 |
| 메가 탱크 | | 85 | 40 | 12 | 70 | 22 | 12 |
| 대전차 자주포 | | 85 | 22 | 12 | 75 | 8 | 12 |
| 중장갑차 | | 65 | 50 | 12 | 60 | 10 | 15 |
| 병력수송 장갑차 | | 55 | 25 | 5 | 40 | 10 | 20 |
| 셔틀 | | 50 | 30 | 8 | 25 | 8 | 20 |
| 곡사포 | | 55 | 10 | 12 | 60 | 5 | 3 |
| 캐논포 | | 45 | 10 | 22 | 30 | 5 | 3 |
| 지대지 미사일 | | 35 | 10 | 30 | 85 | 5 | 3 |
| 사령부 | | | 15 | | | 18 | |

## 시나리오에 대해서

이 게임에서 가장 중요한 것은 시간과 목표물이다. 이 두가지를 파악하고 게임에 임한다면 승리의 가능성이 높아질 것이다. 각 시나리오상의 목표는 다음과 같다.

시나리오 브리핑

### 적 사령부 파괴

적의 사령부를 파괴하는 임무로서 아군 병력의 손실이 얼마나 되던지간에 적의 사령부를 파괴하면 이긴다. 이 경우 반대편의 임무는 사령부를 지키거나 적의 사령부를 파괴하는 것이다.

### 적의 도시 점령

적의 주요 도시를 점령하는 임무로서 반대편은 도시를 지키는 임무를 수행한다.

### 적 부대 격파

적에게 빼앗긴 지역을 탈환하는 임무의 하나. 특정 지역을 점령하고 있는 적 부대를 모조리 쓸어버리면 성공이다. 반대편의 경우는 공격을 최대한 막아내는 것이 승리의 관건이다.

### 다리나 지뢰밭 등 시설물 건설 및 유지

공병을 이용하여 갖가지 시설물을 건설하거나 이를 적의 공격으로부터 지키는 임무로서 다른 목표들과 함께 복합적으로 할당되는 경우가 많다. 반대편의 경우는 적의 방어를 물리치고 공병을 동원해서 다리나 기타 시설물을 파괴하는 것이다.

## 운영법에 대해서

전투에서 승리하려면 각 유니트를 효율적으로 운영해야 한다.

첫째, 정찰차나 수륙양용차는 기동성이 뛰어난 유니트로서 부대의 선두에 세우는 것이 좋다.

둘째, 경전차나 중전차 또는 메가 탱크는 사정거리가 길기 때문에 평지 전투에 적합하다.

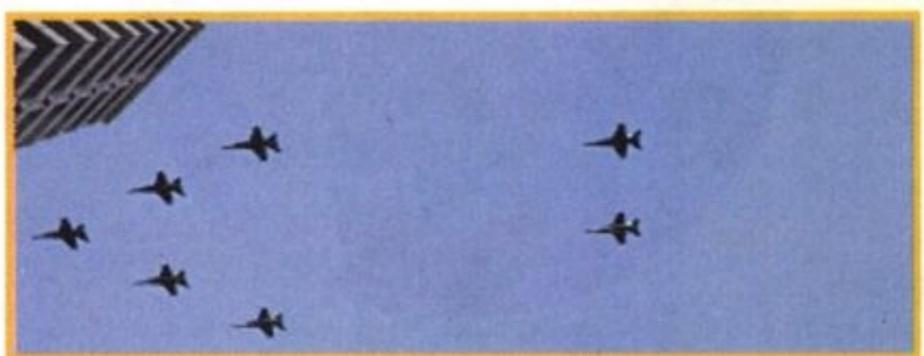
셋째, 숲속에서는 인접하지 않으면 전투를 할 수 없기 때문에 기동성이 높은 유니트가 좋다.

넷째, 적의 어떠한 유니트라도 보병이 백병전으로 파괴할 수 있다. 그러나 일단 여러 차례의 포격으로 적 유니트의 기선을 제압한 후에 보병을 이용한 백병전을 벌이는 것이 좋다. 백병전의 능력은 기계화 보병이 가장 높으며, 아무리 강력한 메가 탱크라도 이러한 상황에서는 보병의 백병전에 무참히 파괴되고 만다.

다섯째, 대부분의 임무는 시간의 제약이 문제가 될 때가 많다. 따라서 모든 유니트로 하나의 적 유니트를 집중공격하여 신속히 파괴하고 다음 목표물로 전환하는 각개격파 원칙을 적용하면 효과적이다.

여섯째, 숲속이나 언덕지대를 전진할 때는 적의 매복에 주의해야 한다.

일곱째, 적 사령부를 파괴하는 임무라면 어떠한 손실을 감수하더라도 모든 유니트를 적 사령부 공격에 투입하여 신속하게 파괴한다.

여덟째, 반대로 사령부를 지키는 입장에서는 사령부 주변에 지뢰밭을 만들고 모든 유니트를 사령부 주위에 배치하여 적을 방어한다. 사령부 자체는 공격할 수 없어서 일단 적에게 노출되면 파괴되기 때문이다.

개선

패전

승리의 깃발을 휘날리며...

전투 결과가 나타난다

멋진 오프닝

슬기를 게임정복

★★ 챔프점수 9 ★★

# 키란디아의 전설3

## -말콤의 복수-

■ 제작사 : 웨스트우드
■ 장 르 : 어드벤처
■ 시스템 요구 사항 : IBM-PC 386 이상/ 램 4메가 이상/ VGA 사운드 블라스터 호환 카드
■ 발매일 : 95/7월 발매
■ 가 격 : 45,000원
■ 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

### 프롤로그

키란디아 시리즈를 플레이 해 본 유저라면 그 악명 높은 어릿광대 말콤을 익히 알고 있을 것이다.

시리즈 1편에 등장해서 워낙 못된 짓을 해댄 탓에 유저들의 미움을 한몸에 받았던 그 문제아가 이번에 키란디아 시리즈의 주인공으로 발탁됐다.

이 게임을 시작하는 순간부터 플레이어는 일반 어드벤처 게임이 추구하는 위대한 영웅 만들기에 관한 환상에서 벗어나야 한다. 여기에 나오는 주인공은 여느 악당보다도 싹아지가 없고 거짓말하는 것을 밥먹는 것보다도 좋아하는 인간이다. 이런 위인을 어떤 식을 사용할 것인가는 이제부터 전적으로 플레이어의 손에 달려있다.

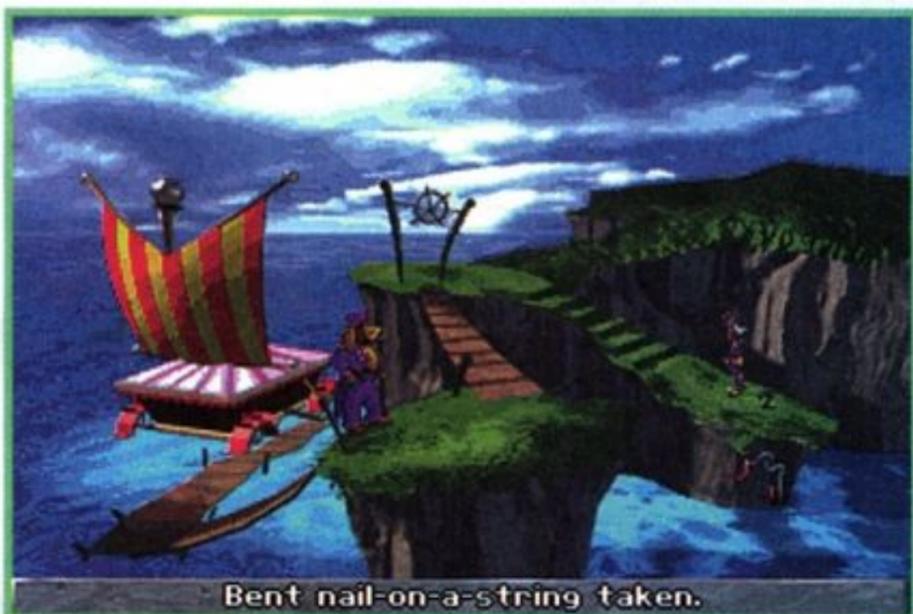
### 말콤의 부활

게임을 시작하면 말콤의 유아기 시절부터 그의 일대기에 관한 모습이 잠시 등장하는데 여기서 그가 왜 악해졌는지 조금은 이해할 수 있다. 어쨌든 여러모로 악명을 떨치던 그는 어느 왕국의 통치자를 살해하고 한 위대한 영웅에 의해 석상으로 변하고 만다. 그러나 천둥번개가 밤하늘을 교차하던 어느 날, 그는 다시 부활했고 그동안 당했던 설움을 달래기 위해 복수를 결심했다.

처음 시작하는 곳은 어느 황폐한 쓰레기 소각장 한가운데이다. 이곳을 계속해서 클릭하면 여러가지 잡동사니를 얻을 수 있다. 여기서 필히 얻어야 할 것은 휘어진 못과 깨지지 않은 플라스크이다. 플라스크와 못은 2번 이상 사용하므로 각각 2개씩를 집어서 가진다. 이곳은 언제든지 와서 원하는 것을 구할 수 있는 곳이다.

우선 여기에 있는 지도를 확인한 후 경기장으로 간다. 거대한 개구리가 길을 막고 있지만 개구리를 한번만 클릭하면 길이 열린다. 계속 나아가서 마을에 도착하면 가장 앞에 있는 집으로 간다. 이곳은 거대한 자물쇠로 잠겨있는데 아까 구한 못을 사용해서 안으로 들어간다. 들어가면 장난감을 만들 수 있는 기계가 보이고 방으로 들어가는 문이 있다. 방에 들어가면 지저분한 말콤의 침대가 보인다. 잘 뒤져보면 말콤을 상징한다고도 할 수 있는 어릿광대 지팡이를 얻을 수 있다. 그리고 그의 옷장 3번째 서랍을 뒤지면 그가 어릴 때 가지고 놀던 장난감(Nut-on-String)을 얻을 수 있다. 이것을 아까 구한 못과 결합시키면 멋진 낚시대를 만들 수 있다. 이제 말콤의 집에서 할 일은 다 끝났으니 밖으로 나오자.

마을에서 안심하고 돌아다닐 수 있는 곳은 샌드위치 가게뿐이지만 그곳에는 워낙 사람이 많아서 아무 것도 할 수 없다.

부활하는 말콤

물고기를 잡아 샌드위치를 만들 재료로 사용한다

## 변장하기

아무 곳이나 함부로 돌아다니다간 사람들에게 붙잡혀 감옥에 갇히고 만다. 감옥에 갇히더라도 실타래 10개를 모아서 기계 속에 넣으면 되지만 시간이 경과하면 항상 짜증나게 붙잡혀 가므로 변장을 하자.

변장을 하려면 몇가지 방법이 있는데 거리에서 판토마임을 하는 사나이의 옷을 훔치는 것이 가장 편리하다. 먼저 낚시대를 가지고 부두로 간다. 이곳에서 낚시를 해서 고기를 잡아 저장하고 판토마임이 열리고 있는 거리로 간다. 판토마임을 하는 사람이 뒤를 돌아다보는 순간 물고기를 사용한다. 옷에서 비린내가 나자 사나이는 바로 앞에 있는 목욕탕으로 간다.

말콤의 정직성을 결정하는 게이지를 거짓말 잘하는 쪽(LYING)으로 돌려놓고 못을 사용해서 안으로 들어간다. 그에게 거짓으로 자신의 정체를 감추고 나무 위에 있는 온도조절기를 조작한다. 물이 엄청나게 뜨거워지자 사람들이 혼비백산 달아나 버리는데 이틈을 타서 판토마임을 하는 사람이 벗어놓은 옷을 가져간다. 이렇게 해서 훔친 옷으로 갈아입은 후 다시 부두로 간다.

부두에 가면 강아지 모습을 한 선원이 말콤을 선장으로 오인하면서 샌드위치 하나만 가져다 주면 곧 출발하겠다고 한다. 이제 샌드위치 하나만 만들어주면 이 지긋지긋한 지역을 벗어날 수 있다. 부두를 벗어나기 전에 낚시를 해서 물고기를 3마리 정도 잡아두자.

판토마임을 하는 사람에게 비린내를 선물한다

## 샌드위치 만들기

마을로 가봤자 그 북적대는 사람들 속에서 샌드위치를 산다는 것은 불가능한 일이다.

우선 농장으로 가서 그곳에 있는 참깨를 가지고 쓰레기장으로 간다. 참깨를 다람쥐 근처에 놓은 후 낚시대를 사용하면 다람쥐를 잡을 수 있다. 이 다람쥐를 샌드위치 가게에 가지고 가서 바닥에 내려두면 가게 안은 온통 난리법석이 벌어지고 잠시 후엔 아무도 남지 않는다. 이때 주인장에게 샌드위치 만드는 법을 배워서 밖으로 나간다.

그리고 2개의 플라스크 속에 각각 물을 담은 후 농장으로 간다. 그곳에는 우유를 만들 수 있는 설비가 있는데 그곳에 있는 참깨를 집어서 물고기와 혼합한다. 이렇게 만들어진 물건을 물과 함께 섞으면 무성한 풀이 만들어진다.

풀을 먹이통에 2번 넣으면 소떼들이 달려와서 우유를 만들어 준다. 이때 못을 사용해서 우유통에 구멍을 내고 플라스크 속에 담는다.

이제 필요한 것은 다 만들어졌다. 이곳을 떠나기 전에 참깨를 집은 후 샌드위치 가게로 간다. 가게 안의 기계에 물고기, 우유, 참깨를 넣으면 샌드위치를 만들 수 있다. 이것을 부두에서 기다리고 있는 선원에 가져다주면 새로운 세계로 향한 모험이 펼쳐진다.

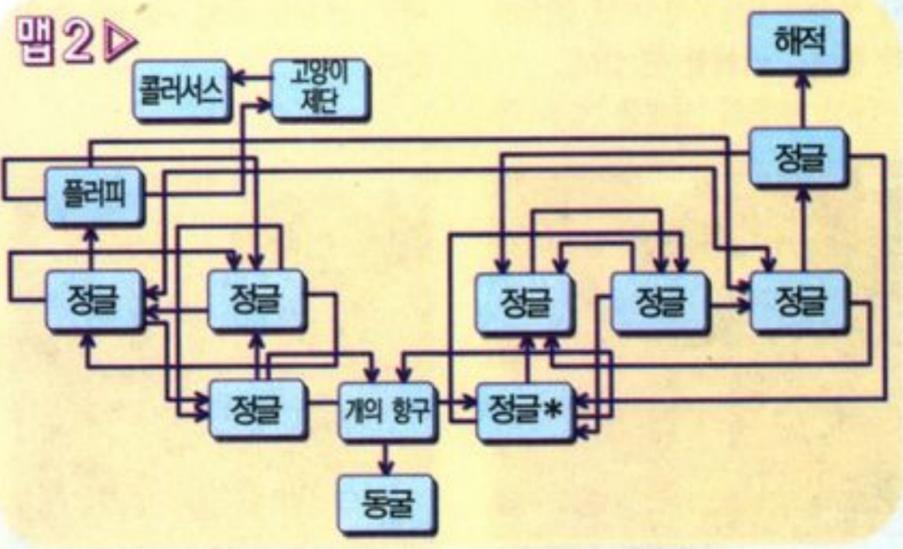
페가수스 마법을 사용하는 것을 확인한다

다람쥐를 얻었다

밀크를 얻으려면 못으로 구멍을 뚫어야 한다

## 고양이 섬

맵2▷

해적
콜러서스
고양이 제단
정글
플러피
정글
정글
정글
정글
정글
정글
개의 항구
정글*
동굴

이곳에 도착하면 말콤의 행동양식을 정직한 쪽으로 돌려놓은 후 해변에 있는 사람에게 말을 걸어 마차를 얻어탄다. 그의 마차를 타고 돌아다니면 항상 개의 요새나 해적들이 있는 해변에 도착하게 된다.우선 개의 요새로 간다. 이곳에서 정글을 헤쳐나가는데 편리한 칼을 집은 후 정글로 들어간다.

들어가자마자 행동 양식을 거짓말 잘하는 쪽(LYING)으로 돌려놓은 후 지도를 참조하여 플러피가 있는 장소로 간다. 이번에 돌아다니게 될 정글은 정말 답이 안나올 정도로 복잡할 뿐더러 논리적으로 설명할 수 없는 구조이다. 다음의 지도를 참고하기 바란다.

단 지도는 도착하는 방향에 대해서는 신경쓰지 않고 출발하는 방향에만 중점을 둬서 작성했으므로 그점을 염두하기 바란다. 플러피를 만나는 도중에 정글의 뱀들과 싸우기도 하면서 바닥에 있는 뼈다귀를 가질 수 있다. 이 뼈다귀는 필히 6개 이상 확보해두기 바란다. 플러피

를 만나면 그에게서 가죽으로 만들어진 쥐를 얻을 수 있다.

이제 해적들이 있는 해변으로 간다. 해적 선장과 얘기하다가 자신의 몸에 살고있는 벼룩을 선장에게 옮겨주면 배 안에 들어갈 수 있다. 배 안에서 별다르게 할 일은 없지만 희한한 장면을 목격할 수 있다.

다시 정글을 헤매다가 개의 요새에 도달하면 게임 내용을 세이브한다. 그리고 거기 서있는 개에게 뼈를 주면 뼈를 묻으려고 땅을 파다가 보석을 발견한다. 이렇게 6개의 보석을 모두 발견할 수도 있지만 보석은 가끔가다 발견되므로 보석을 발견한 경우에만 세이브를 하고 발견하지 못했으면 전에 세이브한 내용을 다시 불러들이는 방법을 사용하자.

보석을 모두 모았으면 지도상에 〔*〕로 표시된 장소로 가서 풀들을 모두 베어낸다. 그리고 다시 요새로 돌아와서 커다란 통나무 구멍 안으로 들어간다. 가죽쥐를 벽면에 사용하면 6개의 석상과 6가지의 자연 물질과의 관계를 이해할 수 있다.

다시 말콤의 상태를 착한 쪽으로 돌려놓은 후 마차를 얻어 타고 고양이 제단이 있는 해변으로 간다. 그 제단 위에 현재 가지고 있는 6가지 보석을 올려놓으면 보석에 내재된 기본 속성을 이해할 수 있다.

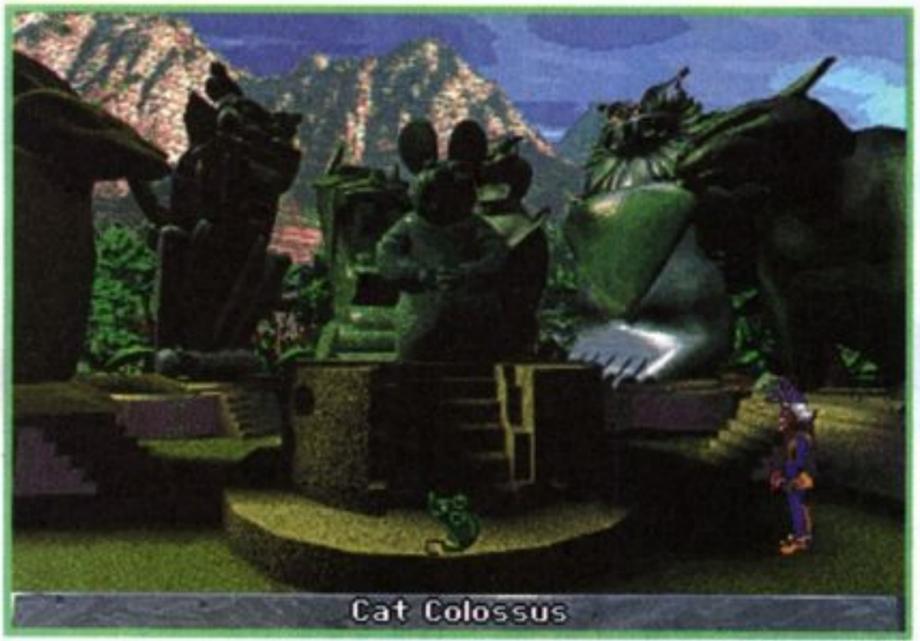
| 사파이어(SAPHIRE) | 번개 |
|---|---|
| 루비(RUBY) | 불 |
| 자수정(AMETHYST) | 비 |
| 다이아몬드(DIAMOND) | 달 |
| 에메랄드(EMERALD) | 바람 |
| 토파즈(TOPAZ) | 태양 |

이제 콜러서스라는 곳으로 가면 6개의 둥근 바위가 보인다.

한가운데 있는 석상에 가죽쥐를 사용하면 둥근 바위는 전에 본 적있는 6개의 석상으로 변한다. 이곳에 순서대로 다이아몬드, 토파즈, 자수정, 에메랄드, 사파이어, 루비를 장착하면 석상에서 빛을 뿜으며 크리스탈 쥐를 만들어낸다. 이 쥐를 가지고 해적들이 있는 해변으로 가서 가장 왼쪽에 있는 해적에게 사용하면 말콤의 위력에 놀란 해적 선장이 동업 제안에 동의한다.

플러피를 만날 때는 거짓말을 해야 한다

보석의 속성을 확인한다

오른쪽에 있는 풀들을 모두 제거해야 한다

크리스탈 쥐를 얻는다

## 세상의 끝

이제 그토록 바라던 복수를 이루려나 생각하는 순간, 해적 선장의 배신으로 말콤은 세상끝으로 떨어지는 신세가 된다.

현재 그가 가지고 있는 것이라곤 동전 3개뿐이다 우선 동전 하나를 기계 안에 집어넣어서 품질보증카드를 얻은 후 3번째와 4번째 버튼을 누르면서 동전을 집어넣어 우산과 오리모양의 튜브를 얻는다. 시작할 때부터 오리모양의 튜브를 장착하고 공기를 주입하는 기구모양의 아이콘을 저장함에 집어넣고 물속에 뛰어든다.

최초로 그가 도착하는 장소에는 노란색 쿠션이 있다. 여기에 공기주입기구를 사용하면 쿠션이 부풀어오른다. 이때 쿠션 방향으로 커서를 움직이고 클릭하면 쿠션의 반동으로 반대쪽 지역으로 옮겨갈 수 있다.

쿠션을 이용해서 반대 방향으로 이동한다

왼쪽에 있는 동굴로 들어가서 멋진 비주얼을 감상한 후 나와서 다시 밑으로 떨어진다.

물 한가운데 뾰족 튀어나온 곳이 있는데 이곳에 우산을 사용하면 왼쪽으로 이동할 수 있다. 다시 우산을 장착하고 절벽 아래로 떨어지면 다른 동굴이 나타난다. 이곳을 거쳐 다시 밑으로 떨어진 다음 동굴로 들어가면 세상의 끝을 벗어나서 물고기의 세계로 갈 수 있다.

## 물고기의 세계

지도 모양은 아주 간단하지만 이곳의 여왕이 말콤을 무척 괴롭게 만든다.

이곳의 여왕은 오목을 변형한 형태의 퍼즐을 광적으로 즐기는 사람이다. 말콤의 상태를 거짓말 잘하는 쪽으로 돌려놓고 그녀와의 시합에서 져주면서 온갖 거짓말을 다하자. 밖에서 돌아다니다가도 그녀가 걸어준 목걸이 때문에 그녀가 원하면 언제든지 달려가야 할 판이므로 빨리빨리 행동하자.

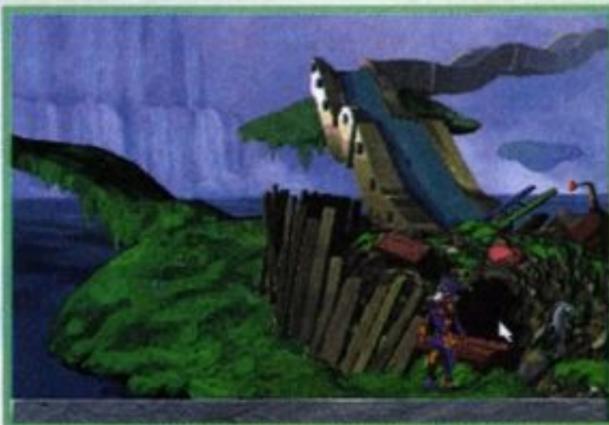
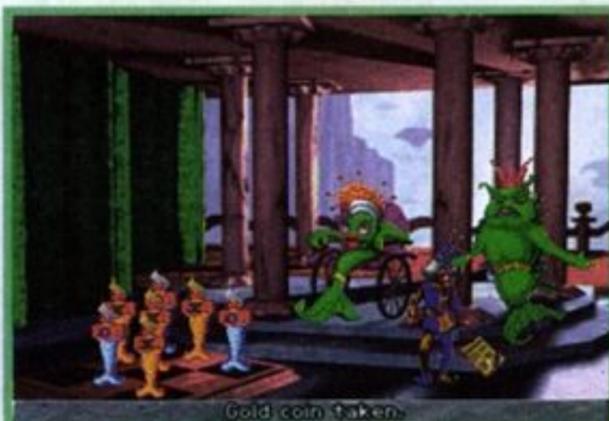
여기서 가장 먼저 할 일은 저승세계로 가서 이곳을 빠져 나갈 방법을 알아내는 것이다. 저승으로 가기 위해선 서쪽 끝에 있는 대포로 가서 대포와 슬라

이드 미끄럼틀을 이용해야 한다. 슬라이드를 이용하려면 애벌레 2마리가 필요하다. 대학으로 가서 교수가 질문하는 동안 학생 물고기에게 어릿광대 지팡이를 사용하면 교탁 위에 있는 사과를 집을 수 있다. 이 사과는 언제든지 재충전되므로 자주 와서 가져가자.

사과를 2번 씹으면 그곳에서 애벌레가 나온다. 이런 방법으로 애벌레 2마리를 얻은 후 물고기탑의 가장 밑바닥에 있는 물고기에게 기증하면 엄청나게 부풀어오르는데 물고기의 몸집 때문에 미끄럼틀 모형이 완전히 변해버린다. 이때 대포가 있는 장소로 가서 미끄럼틀의 가장 구석진 곳에 올라탄 후 바로 옆에 있는 레버를 당기면 곧장 저승으로 갈 수 있다.

대포를 이용하려면 처음엔 5개의 금화가, 그 다음부터는 10개의 금화가 필요하다. 근처의 쓰레기장으로 가서 그곳에 살고 있는 녀석에게 말을 걸면 말콤을 시청직원으로 오해한 그가 동전 2개를 준다. 밖으로 나갔다가 다시 돌아와서 말을 걸어도 항상 동전 2개를 주기 때문에 쉽게 떼돈을 벌 수 있다. 쓰레기장에 사는 친구의 호기심을 자극하기 위해 그가 살고있는 집 바로 오른쪽에 아무 물건이나 올려놓으면 그는 집안을 벗어나 그것을 가지러 간다. 그가 밖으로 나간 사이 그가 살던 구멍을 뒤져보면 여러가지 물건이 나오는데 특히 신문은 반드시 가져야 한다.

이제 준비가 끝났으면 저승으로 간다. 줄을 서있지만 동전을 바닥에 떨어뜨린 후 새치기해서 잠시나마 여왕을 몰아낼 방법을 배운다. 시간이 지나 여왕에게 돌아가면 다시 그녀와의 틱택토 게임이 벌어진다. 계속해서 져주다가 말판에 놓인 사람들이 7명일 때 바다에서 얻은 동전을 놓으면 여왕은 자신의 아버지가 환생한 것으로 오해하고 달아나 버린다.

동전으로 상대를 유혹한다

쓰레기장에서 동전을 얻는다

혼령을 불러내서 이곳을 탈출한다

이제 완벽하게 저승세계로 갈 수 있다.

저승세계 사람들은 모두가 친절해서 말콤을 감동시킨다. 그들과의 대화 속에서 평생 한번도 느끼지 못했던 정을 느낀 그는 저승을 자신의 고향처럼 생각하지만 아직 죽은 자가 아니기 때문에 다시 키란디아의 섬으로 돌아오고 만다.

저승으로 날아간다

## 선과 악의 갈림길

섬에 도착하면 말콤은 계속해서 악한 짓을 할 것인가 아니면 착한 짓을 할 것인가, 또는 중립적인 위치에 설 것인가하는 갈등에 빠진다. 어느쪽을 선택하느냐에 따라 내용이 조금 바뀌지만 여기서는 선을 택하는 쪽으로 한다.

우선 성이 있는 곳으로 가면 성 안의 문이 활짝 열려있다. 안으로 들어가면 사람들은 해적들의 횡포에 의해 쥐모양으로 변해버렸다. 바로 앞에 서있는 해적에게 다가가 항의하면 사람들과 똑같이 쥐모양으로 변한 채 방 안에 갇히고 만다. 방 안에는 말콤 외에도 3명이 더 갇혀있는데 현재 가지고 지팡이를 그들에게 사용하면 못을 얻을 수 있다. 못을 사용해서 사슬을 풀고 나머지 사람들의 사슬도 풀어준다. 이곳을 빠져나가려면 참깨에 물고기를 혼합한 후 물을 줘서 만들어진 풀을 철장 사이에 심어야 한다.

밖으로 빠져나와서 잔티아가 주는 치즈를 먹고 정상인으로 돌아오면 다시 성 안으로 들어간다. 해적 선장과 협상을 벌여 고양이섬에 있는 6가지 보석과 마을사람들의 자유를 맞바꾸기로 하고 장난감 공장으로 간다. 이곳에는 지하로 내려갈 수 있는 구멍이 있는데 이곳을 통해

중요한 순간이다! 선과 악 또는 중립 중에서 하나를 택해야 한다

철창을 부수고 탈출한다

목걸이를 줍는다

보석을 다시 줍는다

잔티아가 있는 비밀 장소로 간다. 그녀에게 사건의 자초지종을 설명하고 페가수스로 변하는 마법을 써서 고양이 섬으로 가게 해달라고 부탁하지만 이 마법을 만드는데 필요한 아이템이 부족한 상태이다.

그곳에 굴러다니는 목재를 집은 후 장난감 공장으로 가서 장난감 제조기에 목재를 집어넣고 오른쪽 레버를 아래쪽으로 내린 후 버튼을 누른다. 이렇게 만들어진 말모양의 장난감을 가져다 주면 마법약을 얻을 수 있다. 이것을 페가수스로 변신하여 날아다닐 수 있는 서쪽 끝으로 가서 사용하면 고양이섬으로 갈 수 있다.

## 아름다운 복수

이곳에 막 도착하면 방향 감각이 약간 헷갈리지만 필히 플러피가 있는 곳으로 가서 그의 치즈 제조기를 가져야 한다. 이 제조기로 만들어진 치즈를 먹으면 쥐로 변한 모습이 다시 정상인으로 돌아온다. 이제 고양이 석상 옆의 콜러서스 유적지대로 간다. 그곳의 정면에 있는 쥐모양의 동상에 치즈를 사용하면 전에 장착했던 6가지 보석들을 다시 회수할 수 있다. 이것을 가지고 다시 플러피가 있는 곳으로 가서 그와 대화를 나눠보면 이상한 깡통을 얻을 수 있는데 이 깡통을 사용해서 다시 키란디아로 돌아온다.

성 안으로 가서 해적 선장에게 보석을 갖다줘도 문전 박대를 당하고 만다. 또 배신을 당한 것이다.

쓰레기장으로 가보면 전에 물고기 여왕이 말콤을 호출할 때 사용하던 목걸이가 있다. 이것을 가지고 다시 성 안으로 들어가서 해적 선장에게 보여주면 그것마저도 빼앗아가던 그는 여왕의 호출과 함께 지상에서 사라지고 만다. 다시 밖으로 나와 보면 성밖에 보석이 굴러다니는데 그것을 다 가지고 사람들에게 치즈를 나눠준다.

그리고 말콤이 기거하던 방으로 가서 침대 밑을 뒤져보면 전에 말콤에 의해 살해됐다고 알려진 윌리엄왕의 초상화가 있다. 초상화를 가지고 지하로 내려가서 왼쪽에 있는 마법의 캐비넷에 사용하면 윌리엄 유령이 나타나 자신을 죽인 것은 말콤이 아니라 저주받은 칼 때문이라고 말해준다. 이 사실을 알리기 위해 사람들을 샌드위치 가게에 모으기로 하고 그곳에 가면 완전히 엉망진창이다.

주인에게 치즈를 줘서 사람으로 되돌린 후에도 샌드위치기계의 수리와 여러가지 재료들이 필요하다.

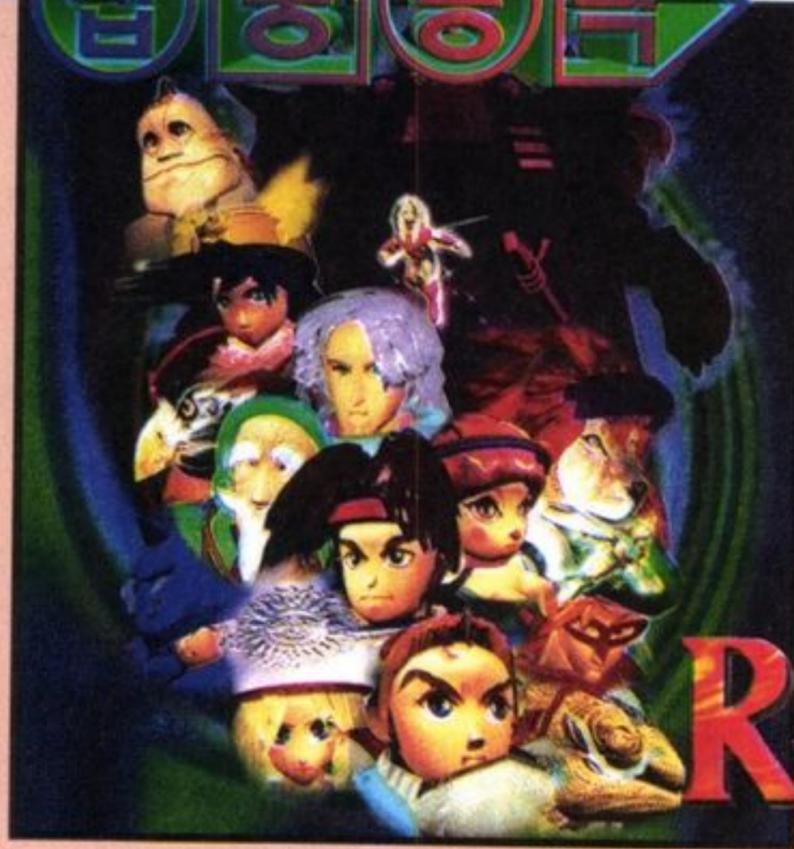
전에 목욕탕으로 사용했던 곳으로 들어가면 여러 가지 물건을 팔고 있는데 목발과 현재 가지고 있는 보석을 맞바꾼다.(목발을 사기 위해서는 여러번 이 곳을 왔다갔다 해야 한다) 이 목발을 샌드위치 기계에 사용해서 정상으로 돌려놓고 다시 물건파는 곳으로 가서 그집 주인이 원하는 물건과 참깨를 맞바꾼다. 그리고 샌드위치를 만드는 절차는 이전과 동일하므로 별로 힘들지 않다. 만들어진 샌드위치를 지하에 갖다주고 나서 샌드위치 가게에서 다시 윌리암의 초상을 사용하면 모든 것이 끝을 맺는다.

침대 밑의 초상화를 가지고 지하로 간다

결백을 증명할 기회다

아름다운 복수의 결말이다

THE NEXT GENERATION VIDEO GAME GUIDE

# SFC 데어 랑그리사
# PS 아크 더 래드
# SS 리그로드 사가

빼앗긴 리그로드의 평화를 되찾아라!

# 리그로드 사가

새턴유저라면 누구라도 기다려왔을 리그로드 사가. 동양과 리그로드라는 서양의 독특한 세계관을 접목시킨 이 게임은 자신의 기술 레벨과 각 캐릭터의 레벨이 따로 정해져 있으며 기술을 하나씩 깨달아 가는 독특한 스타일의 시스템이 돋보이는 게임이다. 주인공 아서와 그의 동료들과 함께 리그로드의 평화를 되찾자

Riglordsaga

- 제작사 : 마이크로 캐빈
- 장 르 : 시뮬레이션 RPG
- 발매일 : 95년 7월 21일
- 가 격 : 5,800엔

## 프롤로그

작지만 평화를 사랑하며 살아왔던 리그로드 대륙. 모두 4개의 소왕국으로 이루어진 이 대륙의 평화는 동방의 야마타이국에서 건너온 겐유사이와의 5간부에 의해서 깨지게 되었다. 어느틈엔가 민심은 황폐해지고 본적도 없는 괴물들이 나타나기 시작했다. 자신의 왕국인 퀸즈 랜드를 겐유사이에게 빼앗기고 부모님마저 살해당한 퀸즈 랜드의 왕자 아서는 4인의 동료와 함께 겐유사이를 쓰러뜨리기로 결심하는데…

## 스토리 중요 캐릭터

### 퀸즈 랜드의 왕자 아서

퀸즈 랜드 왕국의 왕자. 겐유사이에게 성을 빼앗기고 에리제, 헥터 등의 동료들과 함께 방랑의 여행을 떠나는 주인공. 그는 검과 마법 양쪽을 모두 사용하며 행동력, 등판력이 우수한 캐릭터이다. 검의 기술을 포함하여 모든면에서 전사로의 기질을 보이기는 하지만 결단력이 미흡한 점이 흠이다.

### 젊은 천재 궁정 마술사 에리제

퀸즈 랜드에서는 비교할 자가 없다고 불리우는 천재 궁정 마술사 에리제. 타격에 의한 물리공격은 할 수 없지만 화이어 볼, 선더 등의 마법의 공격이 가능하다. 또한 힐 링, 리버스 큐어의 회복 마법은 퀸즈 노스산의 현자 위스코를 제외하면 그녀밖에 사용할 수 없다. 행동력, 등판력 등이 낮기 때문에 적진에서 포위되지 않도록 후방에 위치 시키자.

### 든든한 노전사 헥터

군인이며 퀸즈 랜드 궁정의 가정교사. 아서 왕자의 교육과 상담자이다. 이번 겐유사이의 행동에 대해서 아서 일행과 같이 활약하게 된다. 그러나 스토리의 후반에는 사용빈도가 극도로 낮아지는 불쌍한 캐릭터이다. 초기에는 스파이럴 어로라는 관통기를 사용하여 그럭저럭 사용할 수 있다.

## 비밀의 사자가면 시시마루

얼굴은 사자이지만 그것은 가면을 쓰고있는 사람이다. 굳이 아서와 행동을 같이 할 이유는 없지만 겐유사이에게 무엇인가 원한이 있는 것 같다. 대체 어떠한 목적이 있는 것일까?

창을 사용하며 그 실력은 가히 달인이라 부를 수 있다. 전투에서는 최전선에서 싸우게 된다.

## 질풍의 닌자 무사시

겐유사이와 함께 동방의 나라 아마타이에서 온 닌자전사. 지금은 겐유사이에게 불신감을 갖고 아서들과 행동을 같이하고 있다.

그는 검기를 특기로 하며 그 실력은 아서를 능가할 정도. 실제 게임에서도 아서보다 더욱 효율적으로 사용할 수 있다. 그러나 아서에 비해서 방어력이 떨어지므로 체력 회복에 신경쓰지 않으면 않된다. 또한 아케비, 크로아샤 등의 식신이라 불리우는 이형의 이물들을 조종하는 능력도 가지고 있다.

## 원거리 지원의 식신 아케비

무사시를 따르는 식신중의 한 명. 무사시에 대한 충성심은 절대적이며 무사시가 겐유사이를 배반하고 감옥에 들어갔을 때, 위기를 무릅쓰고 크로아샤와 구하러 온다.

그녀의 무기는 활이며 체력, 행동력은 낮지만 어스 몰등의 특수 마법을 사용한다.

## 충실한 식신 크로아샤

아케비와 함께 무사시에게 절대적 충성심을 가지고 있는 식신. 날개가 있기 때문에 어느정도 공중에 떠있는 것이 가능하다. 그 때문에 이동력, 등판력은 멤버중에서 제일 높다.

그는 주인인 무사시와 함께 닌자의 기술을 배웠으며 방어력이 낮고, 활공격에 약한 약점이 있기 때문에 그다지 접근전은 좋지 않다.

## 드래곤족의 용사 에반

드래군 왕국이 자랑하는 용기사단의 일원. 드래곤으로 변신하는 특수 능력을 가지고 있으며 드래곤으로 변한 후에는 그 누구도 그를 당할 수 없다. 기본적으로는 창을 사용하며 시시마루와 동일한 기술을 사용하지만 그 기술들 보다는 드래곤으로 변한뒤에 드래곤 브레스와 아크 브레스를 사용하는 것이 좋다.

## 용맹한 해적 여두목 디아나

올트마 마을을 괴롭히는 해적들의 여두목. 다양한 기술과 히트율이 높은 그녀는 기술 레벨을 중점적으로 올리게 되면 파티의 주요 캐릭터로 군림할 수도 있다. 칼을 사용하며 상대를 던지거나 일격에 쓰러뜨릴 수 있다.더우기 그녀는 겐유사이의 5간부중에 한명인 벨자리온과 어떤 관계가 있는 것 같은데…

## 겐유사이에게 도전하는 의적 얏슈

일명 나이트 버드로 불리우는 퀴즈본 마을의 의적. 아서일행이 만나게 되는 10번째 동료로 상대의 아이템이나 기술 등을 훔칠 수 있다. 주 공격은 활을 이용하며 게임 전체를 통털어서 가장 쓸모없는 캐릭터 중에 한명이다. 그러나 스토리 진행을 위해서는 어쩔 수 없이 얻어야 하는 동료.

## *기술의 활용으로 신기술을 익힌다!

리그로드 사가에는 각 캐릭터의 기술을 활용하여 기술을 사용한 캐릭터가 새로운 기술을 깨닫는 시스템이 있다. 이 시스템에 의해서 스토리가 진행될수록 새로운 기술들이 등장하게 되는데 필자도 엔딩을 볼 때까지 최고의 기술을 깨닫게 한 캐릭터가 없었다. 덕분에 엔딩은 일찍 봤지만…

차후에 발견되는 무사시의 번개 떨어뜨리기. 강력한 기술이다

# 제1부 모여라! 12인의 용사들이여!!

## 겐유사이와의 재회

겐유사이의 명령으로 아서에게 다가오는 무사시와 그의 동료들

동방에 존재한다고 알려진 비밀의 나라 야마타이. 그곳에서 리그로드 대륙으로 건너온 겐유사이에 의해서 퀸즈랜드 왕국은 멸망하였고 큐랜드의 왕자 아서는 겐유사이에게 달려든다.

초기의 전투는 아군이 4명밖에 없는데 비해서 적의 수는 상당히 많다. 그러나 걱정하지는 말자. 전투가 시작되면 턴 종료 커멘드를 두번 사용하여 그대로 턴을 넘기면 겐유사이의 군대가 아서에게 접근해 오던 중 겐유사이가 공격마법을 사용하게 되고 전투는 그대로 끝나게 된다. 더우기 이 전투에서는 겐유사이에게 실망을 느낀 무사시가 동료가 된다. 무사시는 게임 초기에 얻게 되는 동료로 모든 전투에서 아서와 함께 빠지지 않으며 상당한 주력 캐릭터로 사용되게 된다.

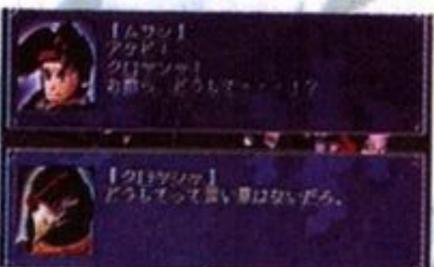
겐유사이는 자신의 부하들까지 공격해온다

## 포위망 돌파

무사시가 동료로 활약한다!

쥬우자의 필살기 번개 떨어뜨리기

겐유사이의 공격에서 살아남은 아서일행은 다가오는 적의 포위망을 돌파하게 된다. 여기서부터 진짜 전투가 벌어지는데 적의 수가 한정되어 있지 않기 때문에 북쪽의 통로를 향해서 전진하자. 시시마루와 아서, 무사시를 이용하여 전진하며 에리제와 헥터를 이용하여 원거리의 적을 공격하자. 숲을 빠져나오면 아서일행 앞에 과거 무사시의 스승이자 겐유사이의 5간부 중 한명인 쥬우자가 가로막게 되는데 시나리오적으로 패배하게 된다.

## 지하감옥 탈출

무사시를 구하러 온 아케비와 크로아샤

쥬우자의 재등장. 여기서는 36계다!!

쥬우자에게 패하여 성의 지하감옥에 갇히게 된 아서일행. 그러한 그들을 구하기 위해서 무사시의 식신인 아케비와 크로야샤가 등장한다. 새롭게 동료가 늘어난 아서일행은 지하감옥을 탈출하게 되는데 도중의 상자들은 모두 열어보고 마지막에 쥬우자가 나타나면 왼쪽의 문으로 탈출하자. 문은 3번열어야 열리게 된다.

여기에서 처음으로 세이브가 가능하다

## 퀸즈 노스산의 현자

마을에 들려서 장비를 재점검하자

많은 적들이 기다리고 있는 퀸즈 노스산

겨우 지하감옥을 탈출한 일행은 자신들의 힘이 미약하다는 것을 깨닫고 퀸즈 노스산에 사는 현자에게 도움을 청하러 퀸즈 노스산으로 갈 결심을 한다. 성의 서쪽에 위치한 이산은 게임 초반치고는 상당한 난이도를 자랑하며 특히 아드라같이 캐릭터를 전투불능으로 만들어 버리는 적에게는 주의하지 않으면 전멸을 당하고 만다. 간간히 퇴각하여 레벨을 올리고 그 후에 정상으로 올라가자.

현자는 12인의 동료를 모아서 다시 오라고 한다

## 드래군 왕국의 젊은 기사

엄청난 위력의 드래곤 브레스. 아직 에반은 사용할 수 없다

잘마마을에서 드래군 왕국이 습격당하고 있다는 정보를 듣게 되는 아서일행. 국경을 넘어서 성으로 가보면 적과 드래군 용기사단과의 전투가 진행중일 것이다. 거기에서 드래군의 기사 에반과 합류하여 적을 물리치고 윗층으로 올라가자.

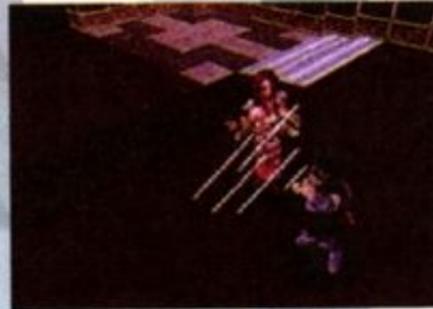
일단은 에반을 드래곤으로 변신 시키자

## 5간부의 첫번째 상대 아야공주

함정에 빠지는 아서일행

이 상자에 술이 들어있다

성의 윗층으로 올라가며 겐유사이의 5간부중 한명인 아야공주가 있을 것이다 아야공주는 함정을 이용하여 에반을 제외한 모든 일행을 감옥으로 떨어뜨리고 에반에게 지하로 컵에 든 물을 나르게 한다. 여기서는 적과 싸울 수가 없으므로 적을 피해서 지하감옥까지 도착해야 한다. 적과 2번 부딪히면 다시 처음부터 시작해야 하므로 적의 이동거리를 잘 생각하여 내려가자.

지하에 있는 상자안에는 술이 들어있는데 그것을 감옥의 간수에게 주면 간수의 열쇠를 이용하여 아서일행을 구출할 수 있다. 그 후에는 5간부의 한명인 아야공주와 싸우게 된다.

아야공주는 다른 기술을 사용하지 말고 공격만 하자

아야공주는 상대방을 자기편으로 만드는 매료라는 특기를 사용하는데 개개인으로 상대하지 말고 우선 주변의 적을 쓰러뜨린 후에 아야공주를 둘러싸고 공격하자.

## 해적을 추적하자!

무인도로 흘러들어온 디아나

이 여자가 해적두목인 디아나. 차후에 동료가 되는 캐릭터이다

항구마을 올트마의 주점에 들어가면 해적토벌에 대한 의뢰를 받게 된다. 이 의뢰는 시나리오상 필요한 것이므로 거절하지 말고 받도록 하자.그러면 배로 마을을 떠나게 되고 해적과 만나게 된다. 첫번째 전투는 배위에서 치뤄지게 되는데 해적 두목인 디아나만을 쓰러뜨리면 전투는 끝나게 된다.

## 사모사 섬의 전투

디아나의 해적선으로 숨어들은 아서일행은 사모사섬에 도착하게 된다. 이곳에서 디아나는 정글 속으로 보물을 찾으러 사라지고 그녀를 쫓아서 숲으로 들어가면 괴물들과 전투를 치르게 된다. 이곳에는 게일과 프류겔이라는 괴물을 조심하면 되는데 게일은 스트로이라는 능력상승 마법을 사용하고 프류겔은 상대의 정신을 마비시키는 기술을 사용한다.

모습이 보이지 않는 적들도 등장한다. 마법으로 공격하자

우선은 상자속의 아이템을 모두 손에 넣자

벨자리온과 디아나의 만남. 이 둘은 서로 남매사이이다

이들을 물리치고 나면 섬안에서 혼자 돌아다니는 디아나가 5간부중에 한명인 푸른늑대 벨자리온과 만나게 되고 그후에 동료가 된다. 그리고 빼앗긴 자신의 배를 되찾기 위해서 아서일행과 같이 싸우게 된다.

자신의 배를 빼앗긴 디아나

## 10번째 동료 의적 나이트 버드

디아나를 동료로 맞이한 다음 퀸즈 본 마을에 들려보자. 그곳에는 나이트 버드라는 의적의 소문이 파다한데 그 의적이 겐유사이에게 도전장을 냈다는 글을 본 아서들은 나이트 버드의 무모한 행동을 막기 위해서 그를 만나려 한다. 일단 주점으로 가서 나이트 버드를 만나려 한다고 말을 하면 전언판에 주점주인이 글을 써줄 것이다. 나이트 버드의 글이 전언판에 써진다면 마을 밖으로 나가서 그를 만나자.

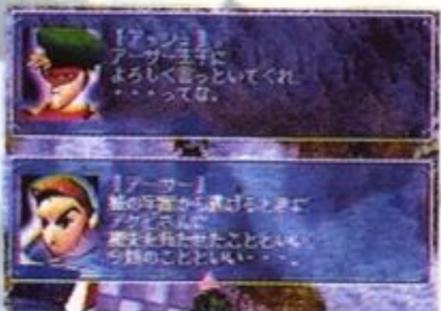
나이트 버드와 만난 아서일행. 그러나 나이트 버드는 아서의 충고를 듣지 않는다

## 성에서의 재회

성으로 잠입한 나이트 버드를 구하기 위해서 성으로 다시 들어간 아서일행. 나이트 버드는 적의 포위망을 뚫고 아서 일행

다시 성으로 들어온 아서일행. 일전에 얻지 못한 아이템을 모두 얻도록 하자

나이트 버드를 공격하는 겐유사이의 부하들

이 있는 곳으로 올라올 것이다. 나이트 버드를 호위하며 적들과 싸우다가 나이트 버드가 안전한 장소에 도착하여 전투는 끝나게 된다. 이곳에서는 마도사들에게 주의를 하며 한곳에 밀집하여 모이지 말자.

나이트 버드는 자신의 목숨을 구해준 아서들과 행동을 같이 하게 된다

## 전설의 마도사 샤르

영적인 무기를 장비하면 적들은 손쉽게 일소할 수 있다

탑의 정상에 도착했지만 마도사는 보이지 않는다. 매직 서클을 이용해서 밖으로 빠져 나오자

이것으로 남은 동료는 2명. 아직까지 일행이 가보지 못한 곳은 롯삼왕국의 무루티브 탑이 있을 것이다. 일단은 롯삼왕국의 무루티브 탑으로 가자. 이곳은 영적인 존재들만이 등장하기 때문에 영적 속성을 가진 무기를 장비한 캐릭터만 데리고 탑 안으로 들어가길 바란다. 무기 속성의 확인은 장비화면에서 할 수 있다. 영적인 무기만 장비하

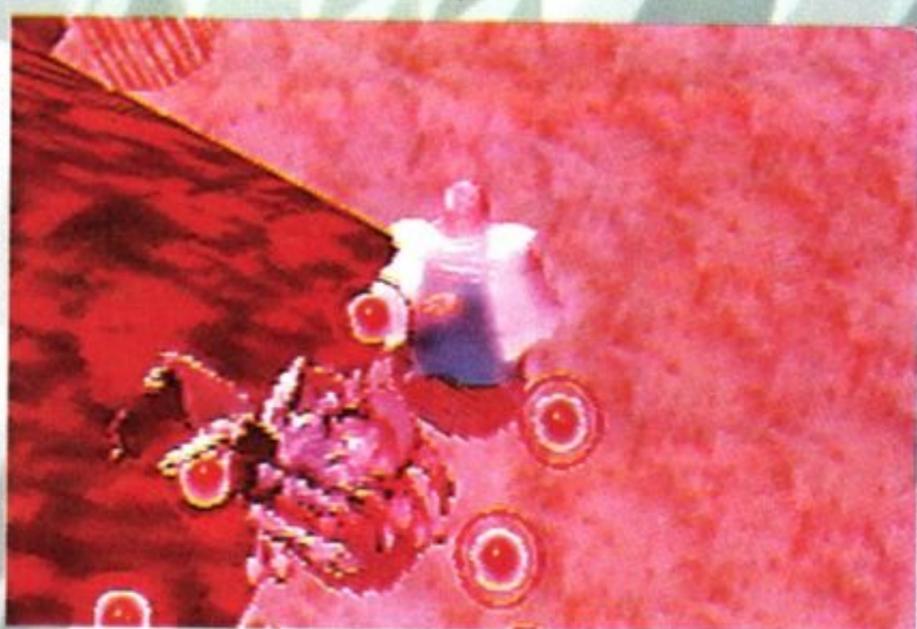
탑밖에서 마난 마도사 샤르. 그는 자신의 부탁을 들어달라고 하는데…

고 있으면 이곳의 적들은 모두 일격에 없엘 수 있다.

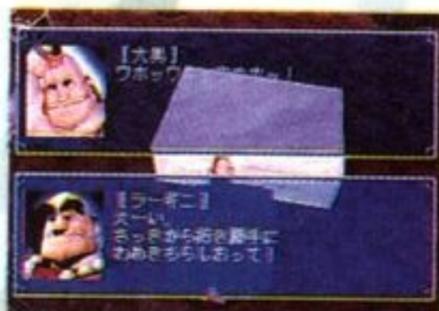
## 오브의 수호자 다이칸

마도사 샤르는 자신의 마도 연구에 필요한 오브가 고대유적에 잠들어 있다며 유적 안에서 자기를 도와 오브를 찾아주기만 하면 동료가 되어 주겠다고 한다. 고대유적은 무루티브 탑의

이곳이 유적의 입구. 입구에 도착하면 샤르가 말을 걸므로 쉽게 찾을 수 있다

'대지의 울음'이라는 특수공격은 아군 전원에게 피해를 준다

페다처럼 투명화를 사용하는 적은 마법을 이용하여 공격하자

위쪽에 있으므로 찾는데 그리 오래 걸리지는 않을 것이다. 유적의 내부에는 강력한 적들이 많이 있으므로 에반을 반드시 데리고 가자. 앞으로는 에반이 파티에서 빠지는 일이 없을 것이다.

지하로 내려가면 5간부중 한 명인 괴승 라기니가 오브를 지키는 거인 다이칸에게서 옵를 빼앗으려 하고 있을 것이다. 다이칸을 도와서 라기니를 쓰러뜨리고 다이칸을 11번째 동료로 맞이하자.

다이칸에게서 오브를 빼앗으려는 라기니

이 상자속에 칼멘 오브가 들어있다

## 전설을 만드는 12인의 용사

현자의 이야기를 듣자 놀라는 샤르

현자 위스코는 12번째의 동료를 대신하여 동료가 된다

칼멘 오브를 가지고 동굴에서 나오면 일행은 자신들의 숫자가 12인이 된 것을 알고 퀸즈 노스산으로 가려한다. 그때 퀸즈 노스산의 현자 위스코라는 말을 들은 샤르는 갑자기 정색을 하며 급한 볼일이 있다고 말한 후에 사라져 버린다. 모처럼 모인 12인의 구성원에 구멍이 생기고… 어쨌든 12인이 모였다는 사실을 알리러 아서는 퀸즈 노스산의 현자를 만나러 간다.

현자는 마지막 12인이 돌아올 때까지 동료가 되어 주겠다며 파티에 참가하게 되고 겐유사이가 있는 퀸즈 랜드성으로 들어가는 비밀 통로로 퀴즈 빌호수의 동굴을 가르쳐 준다. 현자 위스코가 건네준 메달을 사용하여 화이트 윙이라는 비행 생물을 부르면 호수의 중앙에 위치한 동굴에 들어갈 수가 있을 것이다.

화이트 윙을 타고 퀸즈 빌 호수로 가자

# 제2부 전란의 종결, 그리고 이야기는 전설로…

## 겐유사이를 쓰러뜨려라!

이곳이 퀸즈 빌 호수의 동굴입구

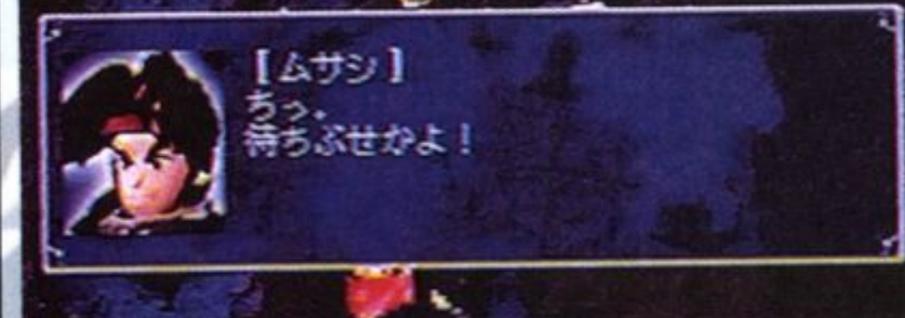
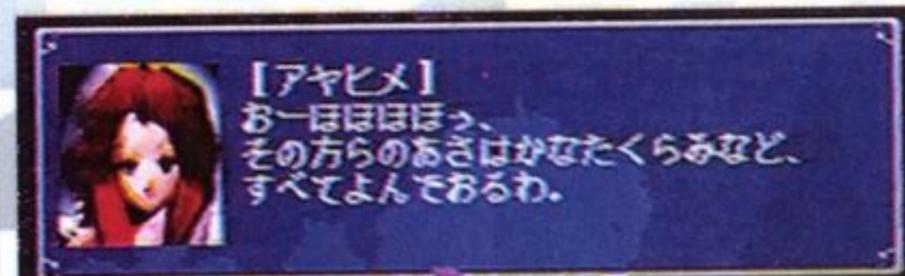
무사시를 이용하여 스위치를 움직이도록 하자

동굴안에 들어서면 우측 상단에 동그란 스위치가 있을 것이다. 등판력이 좋은 무사시와 시시마루를 선두로 내세워 스위치를 작동시키고 앞쪽에 문이 열리면 아서를 전진시키자. 이곳에서는 적을 한곳으로 유인하는 것이 가능하므로 유인후에 에반을 이용하여 아크 브레스로 적을 일소하자.

동굴의 안쪽으로 들어서면 아라크네라는 거미 모양의 괴물이 있는데 이녀석을 쓰러뜨리면 아

이동범위가 상당히 긴 아라크네. 공격력을 별로 없으며 마법공격을 사용하다

라크네 뒤쪽의 문으로 전진할 수 있다. 물론 2개의 상자에 들어있는 아이템도 전부 손에 넣도록 하자.

## 겐유사이의 등장! 그러나…

죽을줄 알았던 아야공주가 재등장!

동굴을 통과하여 성안에 들어가면 죽은 줄 알았던 아야공주가 나타나고 지하감옥에 독가스를 뿌리게 된다. 독가스 때문에 매 턴마다 HP가 줄으므로 자주 HP회복을 하도록 하자. 윗층으로 3층까지 올라가면 겐유사이

에반의 스톰을 이용하여 입구쪽의 적들을 한번에 쓰러뜨릴 수 있다

겐유사이의 재등장! 이것으로 엔딩인가!?

위스코의 보호실드 안에 숨어서 겐유사이와 쥬우자를 공격하자

가 쥬우자와 함께 일행을 기다리고 있을 것이다. 주위의 모든 적들이 궁수이므로 지나친 전진을 삼가하고 위스코의 보호 실드 마법을 사용하여 직접타격을 줄이고 쥬우자가 접근하면 일단 그를 쓰러뜨리자. 겐유사이도 쥬우자와 동일한 방법으로 쓰러뜨리면 된다. 한가지 잊으면 안되는 것은 반드시 궁수들을 먼저 쓰러뜨려야 한다는 것이다.

## 밝혀진 음모, 이차원의 세계로!

겐유사이가 사라지자 나타난 로크세리오. 그는 겐유사이의 음모를 알려준다

유현의 숲으로 가기전에 서쪽에 있는 버드람 마을에서 수련을 하고 가자. 상당한 도움이 될 것이다

겐유사이를 쓰러뜨리면 퀸즈랜드성의 대신이자 겐유사이에게 강제로 협력하고 있던 로크세리오가 나타나 아직은 모든 것이 끝난지 않았다고 말한다. 로크세리오의 말에 의하면 지금의 겐유사이는 정신체일 뿐이며 실체는 이미 차원의 문을 통과하여 이세계 카칼크란에 있다고 한다. 겐유사이의 목적은 카칼크란으로의 길을 열어서 차원의 틈에서 일어나는 카오스 현상으로 두세계를 하나로 만든뒤 마물들이 지배하는 세계에서 군림하려 한다는 것. 로크세리오는 유현의 숲에 카칼크란으로 통하는 차원의 문이 있다고 말하며 미디 왕국으로 갈 것을 권한다. 로크세리오의 변함없는 충성에 감격하는 아서였지만 반면에 무사시는 처음보는 로크세리오가

이곳이 유현의 숲 입구. 준비를 단단히 하고 들어가자

자신의 이름을 알고 있다는 사실에 대해서 의문을 품게 된다.

미디 왕국에 있는 유현의 숲에서 서쪽에는 버드람이라는 마을이 있는데 이 마을의 시련의 동굴에서는 기술들의 경험치를 모아서 새로운 기술을 연마할 수 있는 시련의 동굴이라는 것과 강력한 적들과 상대하면서 많은 돈을 벌 수 있는 투기장 등 강력한 아이템과 돈을 벌 수 있는 마을이 있다.

## 유현의 숲에서 헤매이는 아서

앗슈와 헤어져 버리는 아서. 그의 우유부단이 문제이다

이 동굴은 대체 어디로 통하는 것일까?

유현의 숲에 들어서기 전에 아서의 유유부단에 의해서 앗슈는 일행을 잠시 떠나게 된다. 먼저 유현에 들어간 앗슈는 길을 잃게 되고 그 뒤를 따라서 들어간 아서일행은 지하로 통하는 이상한 동굴을 발견하게 된다. 그러나 그 동굴은 산 사람이 들어가면 영원히 헤메이게 되는 동굴인데…

일단은 왼쪽의 스위치를 조작하여 지면을 낮게 만들어 전진하자

동굴안에 들어가면 우선 두개의 스위치가 보일 것이다. 일단 왼쪽 스위치를 작동시키면 앞쪽의 지면이 내려오게 되는데 이 스위치는 총 7개가 이곳에 존재한다. 이것들을 잘 활용하지 않으면 동굴은 통과할 수 없다. 또한 이곳의 적들인 바에니텐티아는 카오스 사이트라는 기술을 사용하는데 이 기술은 걸리게 되면 캐릭터가 미쳐버리게 된다. 주의하도록.

이것이 바에니텐티아의 카오스 라이트. 당하지 않으려면 용사의 마음 등의 악세서리를 장비해야 한다

## 숲의 요정과 카칼크랑으로

아서일행과 전혀 다른길을 헤메이게 된 앗슈. 앗슈가 얼마만큼 헤메이는 가는 플레이어에게 달려있다. 이곳은 8개의 작은 섬으로 이루어진 곳인데 일단은 눈에 보이는 모든 상자를 다 조사하여 아이템을 얻도록 하자. 모두 8개의 섬이기 때문에 주변을 잘 기억하며 진행하면 금방 요정과 만날 수 있게 된다(이것은 순전히 IQ 문제임).

유현의 숲에 사는 요정은 앗슈에게 아서일행이 위기에 처했다고 말하고 앗슈는 동료들을 구해달라고 부탁한다. 앗슈의 요청에 의해서 아서일행은 다시 숲밖으로 나오게 되고 요정과

숲의 요정과 만난 앗슈. 앗슈의 부탁에 의해서 요정은 아서일행을 구해주게 된다

동료들을 정한 뒤에 차원의 문을 조사하면…

무기를 다시 점검하고 숲으로 돌아오면 곧바로 차원의 문으로…

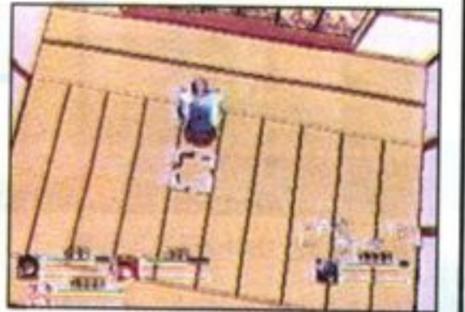
만나게 된다. 요정은 숲속에 있는 차원의 문으로 자신이 데려다 주겠다고 말하며 모든 준비가 끝나게 되면 다시한번 숲을 방문해 달라고 한다. 일단 마을 등을 돌아다니며 아이템과 무구들을 구입한 후에 다시 숲으로 오면 곧바로 차원의 문 앞으로 가게 된다. 이곳에서 6명의 캐릭터를 선택하고 문을 조사하면 카칼크랑으로 가는 차원의 문은 열리게 된다.

차원의 문을 열리고 카칼크랑으로 가게 된다

## 밝혀지는 비밀. 모든 시작은 오브

적과의 전투는 속전속결로 끝내는 것이 상책!

어머니의 모습을 보며 어딘가로 사라져 버리는 아서

차원의 문을 통해서 차원의 길에 들어선 아서일행. 이곳은 이제까지 본적도 없는 기이한 괴물들이 기다리고 있다. 차원의 틈새에서 카오스 현상에 의해서 태어난 이 괴물들은 아서일행의 앞길을 가로막는데… 일단 앞으로 전진하지 말고 적들이 다가오기를 기다리자. 방어력은 상당히 낮지만 공격력이 강력한 놈들이므로 너무 앞서나가면 전멸을 당하게 된다. 예반의 아크 브레스를 잘 활용하여 적을 공격하자.

성의 2층에 샤르의 모습이! 그가 이곳에 어떻게…

차원의 길을 통과하면 젠유사이의 성이 보일 것이다. 성안에 들어가면 갑자기 아서가 어머니의 모습을 보고 어딘가로 사라

지게 된다. 주력 캐릭터가 한명 빠졌기 때문에 당황할지도 모르지만 걱정하지 말자. 여기서 등장하는 놈들은 상당히 간단하게 이길 수 있으므로, 위스코의 보호실드를 이용하여 피해를 극소화하며 닌자들을 쓰러뜨리자.

2층에 올라가게 되면 마법을 사용하는 이형의 괴물들이 등장하는데 시시마루의 선풍창과 다이칸의 스핀해머를 이용하여 쓰러뜨리고 닌자들은 무사시의 번개베기로 쓰러뜨리면 된다. 단, 닌자들이 사용하는 스몰이란 특수공격은 아군 캐릭터를 작게 만들며 공격력과 방어력을 반으로 줄여버리므로 당했을 경우는 위스코의 호리 큐어를 이용하여 회복시켜줘야 한다.

성의 2층에있는 방에는 리그로드 대륙에서 헤어진 마도사 샤르가 있는데 그는 일전에 아서들이 찾아준 칼멘 오브를 이용하여 원래의 모습으로 돌아간다. 그의 정체는 겐유사이의 5간부중 최고의 위치에 있는 '불사의 라뮤레'. 그러나 그것이 그의 진실한 정체는 아니었다. 그는 칼멘오브에 잠들어있던 자신과 자신의 스승의 힘을 개방하여 리그로드 대륙으로 돌아가고 무사시는 비로서 모든 일이 오브로 인해 일어났다는 것을 알게 된다. 그때 아서는…

샤르는 오브의 힘을 개방하여 본래의 모습으로 돌아간다

변함없는 공격력과 방어력의 겐유사이

리면 아서일행은 겐유사이와 대면하게 된다.

여전히 변함없는 모습의 겐유사이. 달라진 것은 헬 화이어라는 집단공격이 존재한다는 것인데 보호실드 안이라면 이정도의 공격은 문제도 되지 않는다. 겐유사이의 HP는 6500이므로 우선 주위의 드래곤을 쓰러뜨리면 손쉽게 이길 수 있다.

겐유사이를 쓰러뜨렸지만 아직 끝나지 않는 리그로드 사가. 그 이유는 최후의 적이 남아있

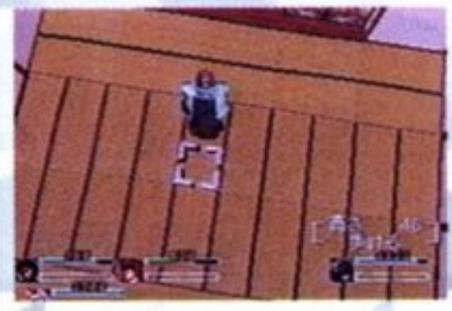
드래곤들의 집단공격을 받게 되면 전멸할 수도 있다

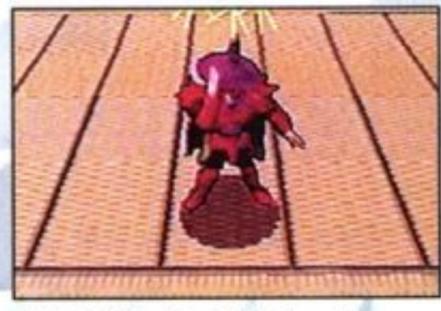
겐유사이의 집단공격기술 헬화이어

기 때문이다. 그 마지막 적은 라뮤레의 스승이자 이전 퀸즈랜드 왕국의 대신이었던 로크세리오. 그를 쓰러뜨리기 위해서 아서 일행은 다시 리그로드 대륙으로 가게된다.

## 겐유사이의 최후

어머니의 뒤를 그대로 따라가자

아버지의 무기를 손에 넣는 아서

무사시가 불사의 라뮤레를 만났을 때, 아서는 어머니의 모습을 따라서 환영속을 헤메이고 있는다. 일단 아서의 어머니가 어딘가로 이동하면 그뒤를 똑같이 따라가자. 다른 곳으로 가려한다면 다시 처음부터 시작하게 될 것이다. 무사히 어머니의 뒤를 따라가게 되면 아서는 어머니에게 아버지가 사용하던 검과 방어구를 받게 된다. 그리고 아서가 다시 눈을 떴을 때는 4명의 간부에게 둘러싸여 있는 무사시 일행과 다시 만나게 된다.

4명의 간부들과의 전투는 그다지 어렵지 않다. 일단 HP가 제일 낮은 괴승 라기니의 곁으로 이동하여 일제히 공격을 가하면

보호실드안에만 있으면 안전하다. 괴승 라기니를 쓰러뜨리자

다른 캐릭터가 다가오기전에 라기니가 쓰러질 것이다. 그후에 다가오는 간부들은 위스코의 보호실드와 마법실드를 이용하여 막은 후에 차례로 쓰러뜨리면 된다. 라기니이외의 캐릭터에게 접근하면 라기니의 마법에 의해서 전투가 힘들어지므로 라기니를 필히 먼저 공격하자. 라뮤레를 제외한 4명의 간부를 쓰러뜨

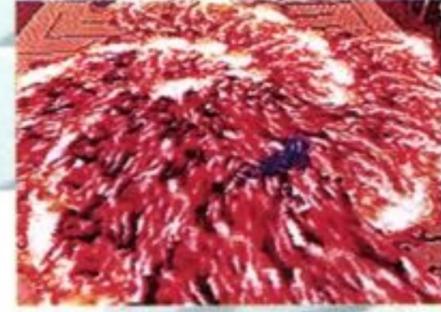
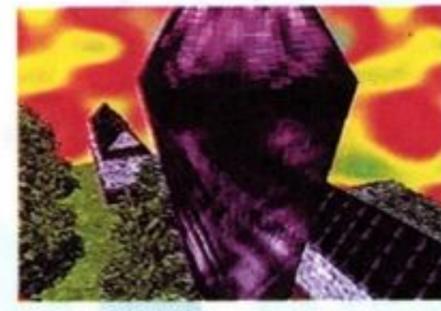
## 다시 리그로드 대륙으로

정원이 이 수정까지 아서를 도착시키자

요정은 차원의 틈을 막아야 한다는데…

겐유사이가 죽자 겐유사이의 성은 차원의 틈새에서 무너지기 시작한다. 무사시는 정원의 괴물들이 2개의 수정을 통해서 리그로드 대륙으로 가는 것을 발견하고는 정원의 수정을 이용하자고 한다.

여기서는 적과의 전투보다는 조금이라도 빨리 아서를 수정에 접근시키는 것이 목적. 시간을 조금만 지체하면 성이 무너짐과 동시에 전멸할 수도 있다. 빨리 아서를 수정에 접근시키자.

아서일행이 카칼크랑에서 탈출을 시도하고 있을 때, 리그로드 대륙에서는 넘쳐나는 카오스의 괴물들을 상대하는 또다른 동료들이 있었다. 그들을 조종

모든 사건의 원흉 로크세리오

하여 전투를 치룰 때는 적들과 가급적 상대하지 말고 화면의 위쪽에서 이들을 기다리는 요정이 있는 곳을 목표로 전진하자. 일행이 요정과 만나게 되면 요정은 카오스 현상을 막기 위해서 차원의 문을 닫아버려야 한다고 말한다. 에리제와 헥터는 반대를 하지만 어쩔 수 없이 차원의 틈새를 막으러 가게 된다.

차원의 틈새를 막으러 일행이

로크세리오는 최종적 진화를 통해서 궁극의 힘을 손에 넣는다

도착한 곳은 이미 최종 보스인 로크세리오가 가로막고 있었다. 최후의 결전을 앞에 두고 때마침 아서일행은 수정을 통해 리그로드 대륙에 돌아오고 로크세리오는 칼멘오브와 카오스의 힘을 이용하여 최종 진화를 하게 된다.

마지막 결전이니 만큼 MAX 레벨의 캐릭터만을 출전시키자. 그 중 위스코와 에반은 절대적으로 전투에 참가시켜야 한다. 격파방법은 이제까지의 보스전 패턴과 동일하다. 일단 조무래기 캐릭터를 쓰러뜨리고 라뮤레를 쓰러뜨린후 로크세리오를 쓰러뜨리자. 단, 이곳은 적들이 계속해서 등장하는 지역으로 로크세리오와 싸우는 중에 집단공격으로 전멸할 수도 있으며 더우기 로크세리오는 라그나록이라는 집단공격을 주로 사용한다면 점이다. 위스코를 이용한 회복에 신경을 쓰자.

조무래기 캐릭터들마저 집단공격을…

로크세리오의 라그나록의 공격후에는 회복마법을 사용하자

## 에필로그

로크세리오는 12인의 용사들에 의해서 이 세상에서 사라져 버렸다. 과거 마도전역이라 불리우던 전쟁에서 자신의 힘을 오브에 봉인당한 그가 카오스의 힘과 자신의 힘을 이용하여 세상을 삼키려던 계획 역시 사라진채…

우정의 증표로 자신의 칼을 건네주는 무사시

12인의 용사들은 제작기의 길을 가게 되었다. 디아나는 다시 바다로, 에반은 드래군 왕국의 부흥을 책임지는 국왕으로, 위스코는 다시 퀸즈 노스산으로 돌아갔다. 아서는 퀸즈 랜드의 국왕이 되었다. 어머니와 아버지가 자신에게 남긴, 겐유사이에게 다시 되찾은 왕국을 위해서… 기나긴 여행속에서 어느덧 라이벌이자 절친한 친구가 된 무사시는 자신의 고향인 야마타이국으로 아케비와 무사시를 데리고 돌아가게 되었으며 무사시는 화이트 윙을 타고 야마타이국으로 돌아가기 전에 아서에게 우정의 증표로 자신의 칼을 남겨주고 고향으로 돌아갔다.

어느덧 시시마루마저도 야마타이국으로 돌아가고 12인은 사람들의 기억속에서 리그로드의 전설로 자리잡게 되었다. 사악에 대항하여 리그로드 대륙의 평화와 미래를 지킨 신의 사도로…

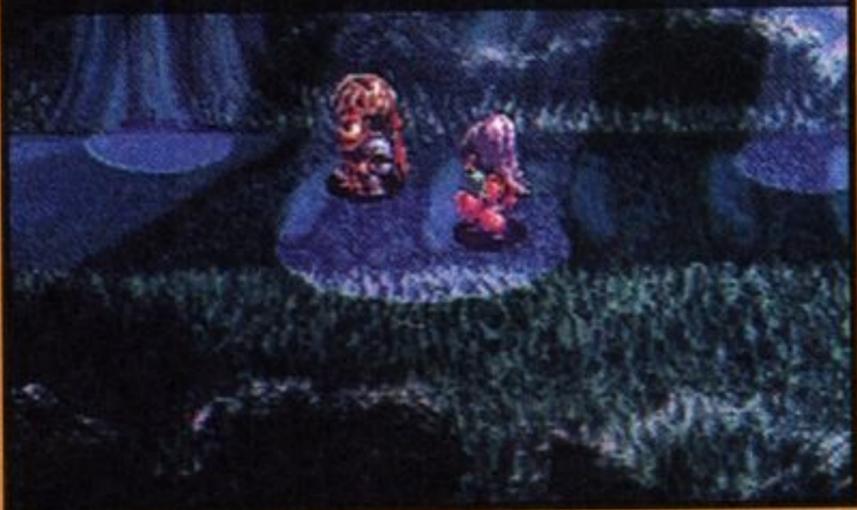
### 잠깐만

## 본격 로보트배틀 게임 시동!!

이것은 세가가 개발중인 로보트 배틀 아케이드 게임 「MS. 더. 배틀(가칭)」이다. 모두 8기의 로보트가 등장하는데 여기서 공개한 것은 제 1호기를 컴퓨터 그래픽으로 처리한 모습이다. 현재 한창 개발중인 이 게임의 완성 시기는 아직 미정. 격투와 레이스의 전성시대를 맞고 있는 아케이드 세계에 "로보트 배틀 게임"이라는 새로운 장르의 구축을 시도하려는 이 게임에 대해서는 차후 정보가 입수되는 대로 계속 공개하겠다.

「데이토나USA」나 「버철화이터2」에서도 사용되고 있는 CG보드"MODEL2"를 탑재. 3D폴리곤에 의한 컴퓨터 그래픽이 더욱 화려하다

집중공략

PS

# 아크 더 래드

**런던 필 하모니 오케스트라가 연주하는 아름다운 선율과 플레이 스테이션의 파워가 가능케한 화려한 영상, 그리고 아름다운 연출이 게임을 드라마틱하게 만들어 간다. 챔프에서는 그런 영상과 감독을 완벽공략을 통해 독자 여러분에게 제공하고자 한다.**

■ 제작사 : SCE
■ 장 르 : RPG
■ 발매일 : 6월 30일
■ 가 격 : 5,800엔

## 프롤로그

인간과 정령과 몬스터가 같이 공존하던 시대, 세계는 큰 위기에 봉착해 있었다. 정령으로 구성되어 있던 세계의 균형이 일순간에 무너지며 세상 멸망의 징조가 하나 둘씩 나타나고 있었다. 하지만 그것을 깨우친 사람들은 극히 일부에 불과했고 대다수의 인간들은 아직도 세상은 평화롭게 흘러간다고 믿었다…

## 마법

**(레벨 상승에 따라 마법의 범위나 효과도 상승)**

번 그라운드: 일정 주위에 용암을 흘러나오게 해적에게 타격을 준다.

토탈 히링: 스테이터스 이상 회복은 물론 HP도 회복시켜 준다.

게일 크래쉬: 이공간에서 광탄을 불러들여 일정 주위의 적을 공격한다.

슬로우 에너미: 적의 민첩성을 낮추어 아군의 턴을 빨리 돌아오게 한다.

메테오 폴: 운석을 낙하시켜 적에게 타격을 입힌다.

## 캐릭터 소개

### 아크

스메리아 변경에 위치한 마을 토우빌에 사는 15세의 소년. 처음에는 10년전 행방불명이 된 아버지를 찾아 여행을 떠나지만 곧 자신의 사명을 깨닫고 동료들과 함께 정령의 힘을 부활시키기 위해 모험을 계속한다. 역시 주인공답게 공격과 방어의 밸런스가 좋아 최전방에서 싸워도 문제없다.

### 크크루

시온의 산을 지켜야하는 신관 와이드 가문의 장녀. 와이드가의 딸은 토우빌의 권력자와 정략결혼하게 되어 있으나 17세의 크크루는 자신의 운명은 자신이 개척하고 싶다고 생각하고 있다. 공격면에서는 그다지 기대할 수 없지만 회복 마법은 타의 추종을 불허한다. 특히 적의 HP를 흡수하여 아군의 HP를 채워주는 디바이드는 일석이조의 마법으로 자주 사용하게 될 것이다.

# 마법

큐어: 아군의 HP를 회복.

디포이즌: 독을 중화시켜 준다.

사일런트: 적의 마법을 봉인한다. 일정시간이 지나면 자동으로 해제.

리플래쉬: 스테이터스 이상을 단숨에 회복시킨다.

하늘의 심판: 유일한 공격 마법. 천사의 힘을 빌어 공격한다.

리제렉션: 전투불능의 아군을 회생시키는 마법. 다시 부활한 아군은 통상적으로 HP가 50%, MP가 100%인 상태로 깨어나지만 일정한 액세서리를 사용하면 HP가 100%인 상태로 부활시킬 수 있다.

디바이드: 일정 범위의 적에게서 HP를 흡수한 뒤, 아군에게 배분한다.

## 포코

스메리아 국 발렌시아성 소속 군인. 군인이긴 하지만 신참인데다가 싸움보다는 악기를 다루는 것을 좋아한다. 그 때문에 전투가 일어나면 계속 도망다니기만 했으나 아크와의 만남으로 자신을 변화시킨다. 보코는 악기를 마법으로 이용하는데 HP 회복 및 특수 마법 등이 유용하게 사용된다.

# 마법

전투의 작은 북: 주위에 있는 아군의 공격력을 일정기간 상승시킨다.

황사자의 북: 파동 레이저를 일직선상에 있는 적에게 발사한다.

기합의 나팔: 음표를 땅에 바운드시켜 적을 공격한다.

맥빠진 나팔: 나팔에서 폭탄을 쏘아 적을 공격한다. 일정확률로 적을 장님으로도 만듬.

치료의 하프: 아군의 HP를 회복시켜 준다.

아둔한 베이스: 주위에 위치한 적의 민첩성을 낮춘다.

위타천의 오카리나: 아군의 민첩성을 높인다.

방향 전환의 피리: 일정 주위의 적과 아군을 전부 포코와 같은 방향으로 돌려 놓는다.

## 토쉬

28세의 사무라이. 첫인상은 상당한 난폭자로 보이지만 실은 아크에게 지지 않을 만한 정의감을 소유하고 있다. 전형적인 공격형 캐릭터로 호쾌한 모습으로 적을 공격한다. 동료들 중에서 가장 빠른 이동력과 민첩성을 자랑하는데 후에 얻게 되는 액세서리 "하이퍼 슈츠"를 장비시키면 그때는 토쉬의 세상이 될 것이다.

# 기술

벚꽃뇌폭참: 벚꽃을 화면에서 휘날리며 검으로 적을 벤다. 토쉬 최강의 기술.

주박참: 적을 움직이지 못하게 만들며 일정 확률로 마비도 시킨다.

진공참: 전방에서 한칸 떨어진 곳을 공격하는 기술.

호영참: 적의 주위를 돌면서 검으로 베는 기술.

## 고겐

아주 먼 옛날, 거대한 악으로부터 세계를 지킨 고대 7현자의 한명. 적을 없애기 위한 최후의 수단으로 자신의 몸과 함께 봉인하였으나 아크 일행에 의해 수천년의 잠에서 깨어난다. 그가 지닌 고대 지식은 확실히 아크 일행에게 도움을 주기는 하나 잠을 너무 오래 잔 탓인지 약간 노망기가 있어 보이기도 한다. 공격력, 방어력은 전혀 없으나 강력한 마법 하나 만으로도 먹고 살만한 캐릭터.

# 마법

익스프로전: 화염을 이용하여 일정 범위의 적을 공격한다.
드림 녹크: 적을 잠들게 하는 마법.
다이어몬드 더스트: 취설을 불러 일으켜 얼음에 의한 공격을 감행한다.
윈드 스랫서: 바람을 불러일으켜 적을 공격한다.
히트 월: 일정 턴 동안 불의 장벽을 만든다. 이때 이 장벽을 이용하여 여러 합체 공격할 수 있는데 히트 월을 향해 황사자의 북을 쏘면 그 위력이 더욱 배가된다. 그외에도 윈드 스랫서를 사용하여 불바람을 일으킬 수도…
선더 스톰: 번개를 떨어뜨려 적에게 타격을 입힌다.
텔리포트: 고겐 주위에 있는 동료 캐릭터와 함께 먼 곳으로 순간이동함.

## 이가

그레이시누 국에 있는 라마다 사원에서 생활하는 35세의 권법가. 라마다 사원은 승병(僧兵)을 양성하는 시설로서, 이가는 그곳의 사법 대리를 맡고 있다. 대승정을 존경하였기에 아무런 의심도 없이 후진을 양성해 온 그였으나 아크와의 만남으로 인해 진실을 알고 모험에 동참하게 된다. 공격력과 방어력은 탑 클래스. 즉 전투가 시작되면 총알받이로 사용해도 될 정도로 강하다. 단 민첩성이 떨어져 그다지 많이 움직일 수 없는 것이 단점이다.

# 기술

심안권: 일정범위의 적들을 퇴마광탄의 목표물로 지정한다.
퇴마광탄: 심안권으로 지정한 적에게 광탄을 쏘아 타격을 입힌다. 심안권으로 지정만 되어 있다면 아무리 먼거리에 떨어져 있더라도 공격이 가능하다.
질풍격축: 이가 주변 4방향에 있는 적을 돌려 차기로 공격.
유성폭: 회오리를 일으켜 주변의 적을 공중으로 띄운 후, 낙하시켜 공격.
귀신유영파: 자신의 잔상을 만들어내 그것을 적에게 충돌시켜 타격을 입힌다.
멸장열파: 일정 레벨을 지닌 적을 기합으로 소멸시킨다. 소멸되지 않았을 경우 그에 상응하는 타격을 입힐 수 있다.

## 촌가라

자신이 모험가라고 떠들고 다니는 45세의 골수 상인. 지독한 상인기질을 발휘하여 아크 일행을 보물 찾기의 도구로 이용한다. 동행하는 동안 잊어버리고 있었던 정의감에 눈을 떠 진심으로 아크를 도와준다. 촌가라 자신은 공격력을 전혀 지니고 있지 않지만 6종류(?)의 소환수들을 부려 막강한 전력을 제공한다. "왕의 상(王様の像)"이라는 액세서리를 이용, 소환수가 벌어들이는 경험치를 자신의 것으로 할 수 있으나 이 경우 소환수들은 전혀 성장할 수 없으니 어느 정도 촌가라의 레벨이 올랐다면 액세서리를 제거해 소환수들을 성장시켜야 한다.

# 소환수

케락: 회복 기술을 전담한다. 전투 능력은 전혀 없으므로 회복으로 레벨업을 시키도록.
모프리: 바닥을 만드는 능력을 지녔다. 한 턴에 모프리 주위의 한방향에다 바닥을 설치할 수 있는데 이를 이용하여 갈 수 없는 곳에 갈 수 있다.
후우진 & 라이진: 이 소환수들은 이야기가 진행되면서 자연히 얻을 수 있다. 각각으로도 충분한 위력을 발휘하나 두소환수가 합동으로 펼쳐내는 풍뢰파는 최강의 공격 기술이다. 이 기술을 사용하려면 적을 가운데 두고 일직선 상으로 두 소환수가 나란히 늘어서야 한다.
헤모지: 적 캐릭터를 만지면 자신과 같은 헤모지로 변환시킨다. 이 경우 적은 전의상실을 가져오게 된다. 라마다 산, 또는 사원에서 헤모지와 싸운 후 얻을 수 있다.
오든: 옆에 있는 캐릭터로 변신할 수 있는 능력을 지녔다. 적은 물론이고 아군 캐릭터로도 변신이 가능한데 이 경우에 그 캐릭터의 특수능력까지는 복제할 수 없다. 단 적 캐릭터로 변신했을 때, 일정한 적에 한해 그 능력을 복제해 낼 수 있다.

## 게임의 어드바이스

### 1 전투로 들어가기 직전에 전체 맵을 확인하자

L, R 버튼을 동시에 누르면 프리 커서 모드로 변환되는데, 이때 전체 맵의 지형, 적들의 위치 등을 확인하여 쓸데없는 움직임을 피하도록 하자.

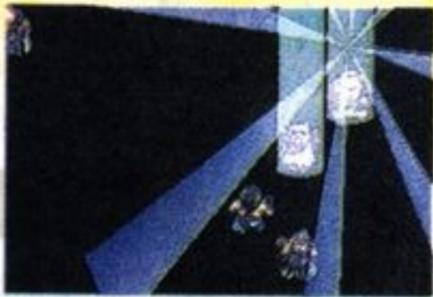
보물 상자의 위치도 확인해 두자

## 2 전투 시에는 캐릭터의 방향을 잘 설정할 것

이 게임은 시뮬레이션적 요소가 강하므로 전투시 당연히 캐릭터의 방향이라는 개념이 나타난다. 즉 적과 마주보고 있지 않으면 직접 공격은 할 수 없다는 것이다. 따라서 적을 공격할 때에는 적의 후방이나 측면에서 공격해야 회피나 반격을 방어할 수 있다. 반대로 적이 우리에게 다가올 때는 될 수 있으면 아군의 정면으로 오도록 유도하는 것이 회피나 반격에 유리하다.

반격의 위험을 피하기 위해…

## 3 어떠한 행동으로도 경험치를 받을 수 있다

이 게임에서는 어떠한 행동으로도 경험치를 받을 수 있다. 즉 적을 공격하여 물리치는 것은 물론이고 마법을 사용하여 동료를 회복시켜 주는 일, 적에게 마법이나 직접 공격을 당하는 일, 심지어는 보물 상자를 여는 일까지도 경험치를 받을 수 있다. 물론 적을 직접 쓰러뜨려 얻는 경험치와는 비교할 수 없지만 그 나름대로 모이면 한 전투당 상당한 양을 얻을 수 있다. 따라서 아무리 할 일이 없는 캐릭터라도 쉴새없이 회복 마법이나 보조 마법 등을 사용하여 경험치를 얻도록. 마법을 사용하는 쪽과 그 마법에 효과를 보는 쪽 모두가 경험치를 얻을 수 있으니 레벨 상승에 유리할 것이다.

어떠한 행동도 경험치를 받을 수 있다

## 4 한번 들렀던 곳이라도 스토리가 진행되었다면 다시 가볼 것

한번 클리어한 곳이라도 새로운 스토리를 진행 시켰다면 다시 와보자. 분명히 아이템을 얻거나 새로운 이벤트 등이 일어날 것이다. 이것들은 스토리에 그다지 직접적인 관련은 없으나 분명히 게임 진행에 큰 도움을 준다.

스톤 서클에서는 여러 이벤트가 일어난다. 특히 촌가라와 토쉬, 크크루의 일화는…

## 3 레벨 업을 공짜로 시켜주는 아이템

아이템 중에는 "충만의 과실(みなぎる果實)"이라는 아이템이 있는데 이것을 사용하면 캐릭터의 레벨이 하나 상승한다. 이 아이템은 처음에 사용하기보다는 경험치를 많이 요구하는 중~후반에 사용하는 것이 좋을 것이다. 특히 레벨 업한 즉시 사용하면 그만큼 이득일 것이고…

# 스토리 공략

## 풀려진 봉인

"정말 절 이 마을에서 내보내주는 거죠?"

장로는 시온의 산 정상에 위치한 봉인의 불꽃을 끄는 조건으로 그녀의 자유를 약속했다. 신관 와이드 가의 자손이기 때문에 권력자에게 시집을 가야하는 가문의 생리가 마음에 들지 않았던 그녀는 신의 피를 이어받은 자만이 들어갈 수 있다는 시온의 산에 들어가 정상의 불꽃을 끄려하고 있었다. 이윽고 크크루가 불꽃을 제거하자 하늘의 움직임이 바뀌더니 기분나쁜 목소리가 들리기 시작한다.

불을 끄고 산을 내려오는 크크루

"드디어 3000년 간의 봉인에서 풀려났다."

크크루는 좋지않은 예감이 들었으나 아무 것도 아니라는 장로의 말만 믿고 산을 내려오고 만다. 그것이 발렌시아 성의 대신과 장로와의 음모였다는 사실은 꿈에도 생각치 못한 채… 그리고 토우빌에 10년만에 다시 대설이 내리기 시작하였다.

아크는 시온의 산으로 떠난다

한편 토우빌 마을의 아크는 10년전 갑자기 자신과 어머니만을 남기고 모습을 감춘 아버지 요슈아의 행방을 찾기 위해 집을 떠나려고 하고 있었다. 처음에는 그를 만류하던 어머니도 10년전 남편이 예고한 듯이 아들이 집을 나가게 되자 남편이 사용하는 검과 갑옷을 내주며 아들의 안전을 걱정했다. 아크는 갑자기 내리기 시작한 눈길 사이를 헤쳐 시온의 산으로 향한다. 이때 집에서 나오기 전 집안을 샅샅이 뒤져 아이템들을 모조리 입수하도록 하자. 특히 왼쪽의 경대 앞에서 조사 버튼을 24번 이상 누르면 마법 능력을 올려주는 액세서리인 "마법의 카드"를 얻을 수 있다.

시온의 산에 도착하면 어디선가 들려온 목소리에 불안함을 느끼며 다시 불을 밝히기 위해 올라온 크크루와 만날 수 있다. 아크는 그녀 대신 불을 밝혀주기로 하고 산에 올라온다. 그곳에서 봉인의 불꽃을 없앤 장본인을 죽여야만 비로소 자유로와질 수 있는 아크 데몬은 아크가 불을 끈 장본인이라고 착각하고 그를 공격하지만 그가 불을 끈 자가 아니라는 사실을 알아채고는 산 아래에 있는 크크루에게 향했다. 아크는 데몬에게 치명적인 상처를 입고 눈밭에 쓰러지고 만다. 아버지의 원수도 갚지 못한 자신을 원망하며 의식이 흐려가고 있을 때 쯤, 산의 정령이 아크 앞에 모습(?)을 드러내었다. 그는 성궤를 봉인한 봉인의 불꽃을 다시 아크에게 밝히라고 말한다.

아크 데몬에게 당해 쓰러진 아크에게 산의 정령이…

"인간은 멸망을 향해 달려가고 있습니다. 당신은 성궤의 힘을 얻어 그것을 막아야 합니다. 당신의 아버지는 우리 정령들과 약속했지요. 그리고 당신이 이곳에 온 것입니다. 하지만 당신은 당신의 손으로 다시 한번 봉인의 불꽃을 끄게 될 것입니다."

산의 정령은 아크에게 정령의 힘을 주고는 모습을 감추었다. 아크가 산의 정상으로 향하는

처음 전투이다. 슬라임은 분열하니 그 것을 이용해 경험치를 벌자

도중 전투가 벌어지는데 그다지 염려할 것은 없다. 적은 모두 그린 슬라임이고 아크도 한방에 없앨 수 있기 때문에 별 탈은 없을 것이다. 아크가 산에 불을 밝히려고 하는 순간 산 아래에서는 아크 데몬이 크크루를 공격하려 하고 있었다. 하지만 아크가 정상에 다시 불을 밝히자 아크 데몬은 단발마의 비명과 함께 다시 봉인되고 크크루는 위기에서 구출되었다. 아크의 이 활약은 곧 발렌시아 성내에 퍼지고 아크는 성으로 불려가게 된다.

## 성궤의 전설

발렌시아로 가는 도중, 크크루는 자신의 집안에 내려오는 고문서에 대해 이야기하며 세기말에 나타나는 용사를 도우는 것이 자신의 사명이라고 아크에게 말한다. 그녀는 아크를 용사로 믿고 자신이 힘을 얻으면 곧 따라 가겠다는 약속을 남기고 아크를 떠나 보낸다. 발렌시아 성에 입성하는 아크. 왕은 아크가 전설의 용사인가를 시험하기 위해 북쪽에 있는 골보 평원의 몬스터 퇴치를 명령한다.

골보 평원에서 만난 포코와 함께 전투를 벌이자

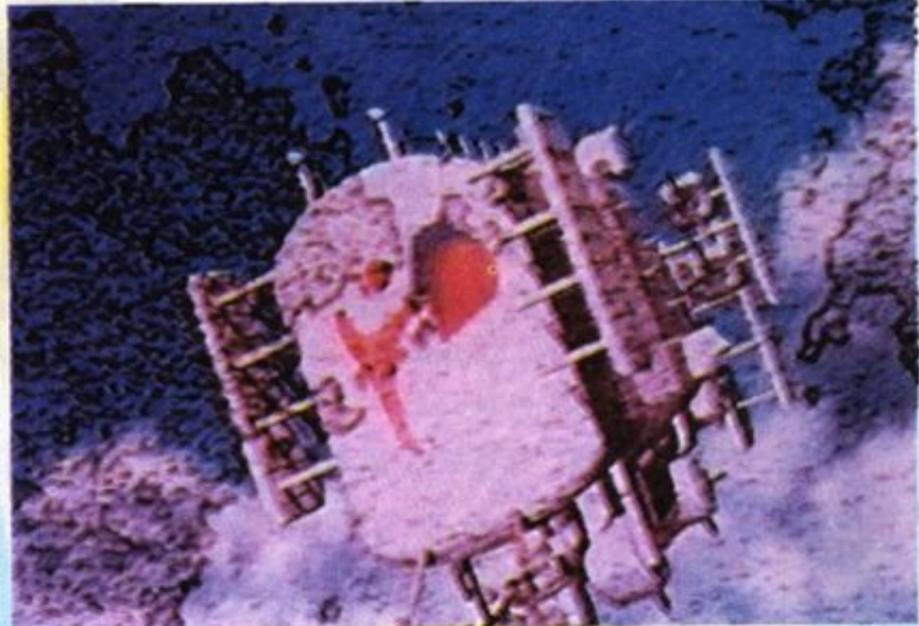
세이브한 뒤, 골보 평원에 도착하면 앞서 갔다는 토벌대는 온데간데 없고 포코라는 병사 한명만 공포에 떨고 있었다. 그의 말에 따르면 병사들은 모두 전멸당했으며 자신은 겁에 질린 나머지 숲에 숨어 있었다고 했다. 순간 덮쳐오는 몬스터들. 아크는 새로운 동료 포코와 함께 전투를 시작했다. 적들 중에 좀비는 공격한 뒤 독을 옮기기 쉬우므로 조심하고 엘레멘탈은 공격력이 강하므로 포코 혼자 싸우게 하지는 말자. 이곳은 전투

성으로 불려간 아크

후에 FBA가 되니 초반에는 이곳에서 레벨 업에 주력하자. 어쨌든 왕이 내린 임무를 마치고 돌아오자마자 성에 몬스터가 침입했다는 연락을 받은 아크일행. 이번에야 말로 실력을 과시하기 위해 또 한번 전투태세에 돌입했다. 그런데 이게 웬일인가. 몬스터에게 둘러싸여 있는 것은 다름 아닌 크크루가 아닌가! 하지만 모든 적을 혼자 없앨 수 있을 만큼 크크루는 강하기 때문에 신경쓰지 말자. 회복 마법을 적당히 사용해 가며 적을 물리치면 크크루는 갑자기 무리한 탓인지 잠시 탈진상태가 되고 만다.

두차례에 걸친 아크의 활약에 그를 용사라고 받아들인 왕은 성궤에 대한 이야기를 시작했다.

"이전 인간의 왕이 신에게 자

크크루의 등장

비행정 실버 노아를 타고 대륙을 누벼라

신의 힘을 과시하며 그를 지배하려 들었지. 분노한 신은 인간을 한번 멸망시켰는데 이 사실을 신에게 전해들은 소수의 인간들이 성궤를 신이 정해주신 대지인 스메리아로 옮겨왔다. 이 이야기를 믿는 사람은 아무도 없었지만 내 형님은 달랐어. 20년 전 스메리아와 밀마나와의 전쟁을 종결시키기 위해 밀마나로 갔다가 토요케의 숲에서 행방불명 되었지…"

왕은 형의 소식과 성궤에 관한 정보를 알아오라며 아크 일행을 밀마나로 보냈다. 한편 왕의 측근인 안델 대신은 거울 속의 목소리와 또다른 음모를 계획하는데…

기차를 타고 토요케의 숲으로…

왕이 내준 비행선을 타고 밀마나에 도착하면 수도군 본부로 가자. 그곳의 책임자인 야군 장군은 일행을 어린아이라고 깔보며 토요케 숲에 접근을 순순히 협조해 주지 않는다. 실은 이자도 대신과 한패이다. 어쨌든 몬스터가 득실거리는 그곳은 위험하다며 정 가려거든 이곳이 얼마나 무서운 곳인가를 실감해 보라며 일단 니가라스의 숲, 루와지

야군 장군은 먼저 다른 전투 지역을 순시하도록 한다

의 숲, 센바라의 숲을 차례대로 돌게 만든다. 착실히 레벨을 올리지 않았다면 약간은 어려운 고비가 될지도 모르지만 위에 서술한 순서대로 찾아가 전투를 벌인다면 그다지 문제될 것은 없을 것이다. 3군데의 장소를 전부 클리어한 일행을 보자 야군 장군은 어쩔 수 없다는 듯이 일행에게 토요케 숲으로 가는 기차를 내준다. 하지만 일행이 떠난 직후 그는 몬스터에게 그들을 숲에서 없애 버리라고 지시한다.

토요케 숲으로 가는 도중에 벌어지는 전투. 이곳은 각 캐릭터가 약 레벨 10안팎이면 무난히 클리어할 수 있을 것이다. 이곳에서 주의해야할 점은 단 한가지. 닌자라는 적은 자신의 HP가 어느 정도 소모되면 자폭하여 주위에 큰 타격을 입히는데 이렇게 되면 그가 가지고 있던 아이템은 얻을 수 없게 되므로 적을 마비(마비의 사과등의 아이템을 이용)시키거나 해서 먼저 처리하자.

무사히 적들을 헤치고 숲의 중심에 도착한 일행. 이때까지의

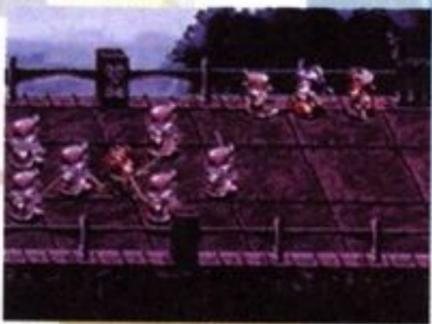
모습과는 판이하게 다른 아름다운 경관에 넋을 잃고 있는 아크의 앞에 은혜의 정령이 모습을 드러낸다. 그녀는 이곳에서 죽을 뻔한 요슈아 황태자, 즉 아크의 아버지를 구해주었다. 그리고 세계의 멸망에 대해 괴로워하는 그에게 최후의 희망과 동시에 최후의 시련을 부여하였다. 그 열쇠를 쥐고 있는 것은 아크라는 말과 함께… 그녀는 아크에게 토우빌로 돌아가면 요슈아가 길을 인

은혜의 정령과 만난 아크는 어려 사실을 알게 되었다

도할 것이라며 요슈아가 맡겨둔 용사의 증표를 전달하고는 사라졌다.

## 5개의 정력석을 찾아서…

토요케의 숲에서 무사히 돌아온 일행은 발렌시아 성으로 발을 옮겼다. 발렌시아 성의 입구에서 일행은 병사들에게 연행되어 오는 한 사나이와 만나게 되는데. 그의 이름은 토쉬. 안델 대신의 발렌시아 개조계획에 반대한 죄로 연행되어 사형에 처해지게 될 운명이었다. 일행은 토쉬에 대해 고민하다가 결국 그를 구하기 위해 지하로 향한다. 토쉬는 자신의 두목과 부하들을 살려두겠다는 이유로 자신이 체포되어 왔으나 결국 그들이 병사들의 손에 의해 죽임을 당한 사실을 알자 복수를 위해 감옥을 탈출하여 병사들에게 대항하고 있었다. 그러나 병사들 모두가 몬스터였기에 맥없이 당하고 마는데… 거기에 아크가 등장하였다. 그러자 자신도 모르는 힘이 솟아나 다시 일어서는 토쉬. 아크 일행도 그를 도와 몬스터 들과 싸우게 된다. 아크 일행은 토쉬의 엄호를 겸하며 싸워야 할 것이다. 전투를 끝내면 토쉬는 일행에게 감사의 한 마디를 남기곤 사라진다. 일행도

파괴된 마을로 아버지의 편지가…

토쉬가 연행되었다

방금 전 일에 대해서는 시치미를 떼고 왕에게 보고를 올리러 간다.

왕에게 용사의 증표를 보이고 자신이 왕가의 후예임을 알리는 아크. 왕도 앞으로 그가 하는 일에 대해서 전면적인 후원을 약속하였다. 일단은 토우빌로 향하는 아크였으나 마을 문턱에서 왠지 불길한 예감이 들어 달려가 보니 마을에는 누군가에게 파괴된 흔적만이 남아 있을 뿐이었다. 물론 아크의 어머니를 포함한 마을 사람들의 모습도 보이지 않았다. 분노와 상심한 표정으로 서 있는 아크에게 배달원이 요슈아의 편지를 건넨다. 편지에는 죽은 줄만 알았던 아버지의 생존과 인류의 미래를 구하기 위해서는 스메리아에 위치한 성궤가 필요하다고 쓰여 있었다. 그리고 그 성궤를 얻기 위해서는 여러 정령들의 양해가 필요하다고 한다. 요슈아는 그에 관한 것은 토우빌 북쪽의 올니스 언덕의 스톤 서클에 쓰여 있다고 말하며 편지를 끝맺었다. 서둘러 올니스 언덕으로 향하는 일행.

올니스 언덕의 스톤 서클에 쓰여진 글을 읽자 갑자기 일행들은 환계(幻界)로 불려가게 된다. 이곳에서는 적과 함께 봉인되어 깊은 잠에 빠진 고겐을 구하기 위한 전투를 벌여야 한다. 주위의 잔챙이를 없앤 뒤, 보스는 될 수 있으면 떨어져서 공격하도록 하자. 크크루나 포코같은 약한 캐릭터는 전투불능의 위험이 있으니 자주 회복을 시켜주며 싸우도록. 전투에서 승리하면 고겐이 잠에서 깨어나 일행을 5대 정령이 만들어내는 5개의 정력석을 구하기 위한 모험의 인도자로 나서게 된다. 이

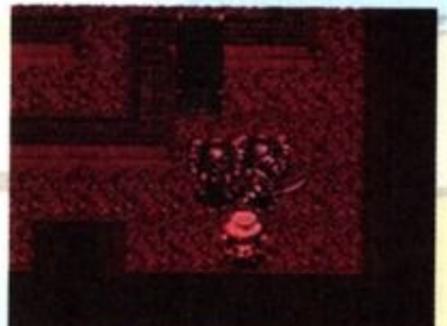
환계에서의 전투

전 성궤를 옮겼던 7인의 동료들의 혼이 다시 환생하여 있으니 6명의 동료들을 찾아 세계를 위기에서 구해야 한다고 말하는 고겐. 일행은 비행선을 왕에게 빌려 요슈아의 편지가 보내져 온 아라라트스로 향한다. 그곳에 가기 전 토쉬가 동료로 들어올 것이다. 그리고 왕에게 포코가 사용하는 황사자의 북도 받을 수 있다.

## 빛의 정령과의 만남

촌가라에게 의뢰를 받는다

이 녀석이 스턴 고렘

아라라트스에서 상인인 촌가라와 만난 일행. 그는 빛의 정령이 있는 곳에 안내해 주는 대가로 이 나라에 위치한 지하 유적 5층에서 소환의 항아리라는 아이템을 가져와 줄 것을 요구한다. 유적은 내려가면 갈수록 좋은 아이템과 강한 적, 그리고 경험치가 플레이어를 기다릴 것이다. 하지만 지금의 레벨로는 턱도 없으니 5층에서 소환의 항아리만 찾아 가지고 나오도록 한다. 항아리를 주면 촌가라는 약속대로 일행을 빛의 정령이 있다는 아젠다 고지동굴로 안내해 준다. 이곳에는 여러군데에 보물상자가 있는데 촌가라의 소환수중 모프리를 사용해야만 먹을 수 있는 것도 상당수 있다. 그리고 스턴 고렘은 자폭하는 기술이 있으니 토쉬의 주박참 등으로 마비시킨 후 처치하자. 자폭하면 그가 지닌 액세서리를 입수할 수 없기 때문이다.

몬스터로부터 빛의 정령을 해방시키면 그는 아크와 인간들을 믿는다며 빛의 정령석과 왕의 상을 준다. 이로써 이득을 챙긴 촌가라는 일행과 헤어지지만 어딘가 개운하지 못하다는 것을 느낀다. 이전 자신을 위기에서 구해준 요슈아에게 나중에 젊은

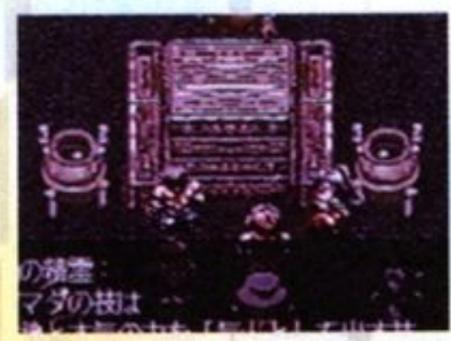
빛의 정령에게 정령석을 받았다.

이가 찾아오면 그를 도와 주겠다고 한 약속도 생각나고… 결국 촌가라는 일행의 뒤를 따라 모험에 합세하고 말았다. 다음 목적지는 승병들을 양성한다는 그레이시누의 라마다 사원이다.

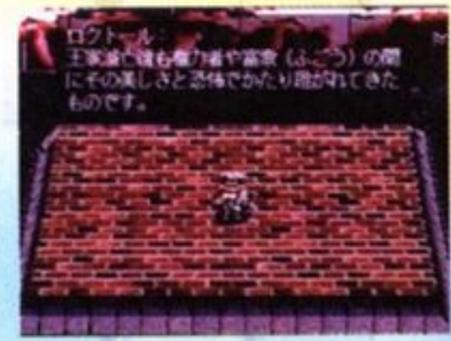
요슈아에게서 생명을 구조받은 촌가라

## 땅의 정령과의 만남

대승정은 몬스터였다

그레이시누에는 자신의 몸을 단련하는 것에서 인생의 활로를 찾는 자들이 모이는 사원이 있다. 그런데… 그곳을 대표하는 대승정이 몬스터일 줄은 그의 심복이자 사범대리인 이가도 상상조차 하지 못한 일이었다. 이가는 외지의 무리들이 라마다 산 정상에 있는 경전을 노린다는 대승정의 말에 속아 아크 일행을 저지하기 위해 아크에게 도전한다. 하지만 아크에게 진 이가는 일행에게서 이곳에 온 이유를 듣고 대승정에게 그들을 데려갔다. 그러나 크크루가 지닌 거울에 의해 대승정의 정체가 발각되고 이가를 포함한 아크와 동료들은 대승정과 몬스터들과 전투를 벌인다. 대승정이 마법을 사용한다는 것 외에는 그다지 특이할 사항이 없는 전투이다. 전투에서 승리하면 이가는 자신의 어리석음을 깨닫고 아크와 행동을 같이 하게 된다. 이들은 땅의 정령이 있는 라마다 산의 정상을 향하였다. 정상에서는 어김없이 적이 아크를 기다리고 있는데 헤모지는 이가와 토쉬가, 프리지라는 슬라임은 고겐의 마법으로, 그리고 소서러(마법사)는 나머지 맴버가 나누어 처치하면 좋을 것이다. 적들을 물리치면 땅의 정령에게서 땅의 정령석을 받을 수 있다. 이가를 새로운 동료로 맞이한 후 다음 목적지인 니델로 가자. 니델로 향하기 전 촌가라의 집에 들리면 소환수인 오든을 얻을 수 있다.

땅의 정령과의 만남

## 바람의 정령과의 만남

니델에는 투기장이 유명하다. 그곳에서 격전을 거쳐 우승한 자에게는 바람의 오브라는 것이 상품으로 주어지는데 일행은 그것에 바람의 정령에 관한 정보가 있을 것이라 예상하고 투기대회에 참가하게 된다. 이때 전투에 참가하는 것은 오직 한사람이고 처음부터 결승까지 혼자서 치뤄 내야 한다. 우승전까지

투기장에서 한판 승부를…

힘을 겨뤄 결국 우승상품인 바람의 오브를 손에 넣은 아크. 그러나 갑자기 동료들을 사회자인 로크톨이 공격해 왔다. 그는 우승자들을 차례로 죽여 바람의 오브가 다른자의 손에 넘어가지 못하도록 막고 있었던 것이다. 보스인 레저 데몬은 공격력이 강하므로 방어력이 약한 캐릭터는 주위에 데려가지 않도록. 전투에서 승리하여 바람의 오브를 되찾았으나 바람의 정령은 어디에도 없고, 오브와 정령의 관계를 조사하던 중 고겐의 실수로 오브가 깨지고 만다. 그런데 깨진 오브 속에서 홀연히 나타난 바람의 정령. 그는 그곳에 600년간 갇혀 있었다며 바람의 정령석을 일행에게 넘겨 주었다. 물과 불의 정령에게 자신의 분신을 맡겨 놓았으니 데려가라는 이야기를 남긴 채…

바람의 오브가 깨지며 나타난 바람의 정령

## 물의 정령과의 만남

마을이 초토화된다

덩치만 컸지 별 보잘것 없는 파리들

사막의 나라 알리바샤. 예전에는 물과 수목이 푸른 대지였으나 기계 문명의 원동력인 원동석이 채굴되면서부터 사막화되어 버린 땅. 그곳 공항에서 아크를 맞이한 자는 요슈아에게 신세를 졌다며 그들을 마을로 인도하겠다고 했다. 그러나 그가 아크 일행을 마을이 내려다 보이는 언덕까지 데리고 올라갔을 때, 갑자기 공중에서 포격이 시작되더니 마을이 순식간에 잿더미로 변하는 것을 목격할 수 있다. 그것은 물의 신전으로 들어가는 열쇠를 빼앗기 위한 알리바샤 왕국의 장군 카사돌의 짓이었다. 아크를 막는 몬스터들을 해치우고 물의 신전 소재를 알아낸 그들은 카자돌을 저지하려 하였으나 코아피스와 그라아피스에 의해 시간을 빼앗기고 만다. 전투를 끝낸 뒤, 신전으로 들어서면 물의 정령을 차지하기 위해 막 발을 들여 놓은 카자돌과 만날 수 있을 것이다. 목적을 위해 인간을 아무런 가책없이 죽이는 그에게 분노를 느낀 아크는 전투에 돌입해 보기 좋게 그를 처치한다. 물의 정령은 인간들이 자신의 잘못을 깨닿지 못한다면 멸망할 수 밖에 없다는 사실을 강조하며 아크 일행에게 뒤를 부탁한다. 물론 물의 정령석을 넘겨주며… 물의 정령에게서는 소환수인 후우진도 받을 수 있다.

물의 정령과의 만남

## 불의 정령과의 만남

스메리아 발렌시아 성의 지하에 불의 정령이 감금되어 있다는 사실은 알아낸 아크는 서둘러 발렌시아 성의 지하로 갔다. 지하 창고에서부터 엘리베이터를 이용 지하 바이오 실험실에 도착한 아크는 놀라운 사실을 목격하게 된다. 화염(불이 아님)의 정령을 잡아 가둔 뒤, 그에게서 에너지를 뽑아 사용하고 있는 것이 아닌가. 이번 전투에서 등장하는 와이번(소장)은 특별한 공격방법이라곤 날개를 이용한 소용돌이 공격 밖에 없다. 평균 레벨 약 32정도이면 무난히 클리어할 수 있다. 특히 앞으로는 아크와 크크루가 혼자서 싸우게 되므로 두 사람의 레벨을 올려 두는 것이 좋다. 와이번을 쓰러뜨리고 화염의 정령의 해방시키자 바로 불의 정령이 나타난다. 그러나 그는 이와 같은 짓을 시작한 인간들을 용서할 수 없다고 하는데… 아크는 무력함과 부끄러움에 눈물을 흘리고 만다. 그의 눈물과 고겐의 설득, 그리고 화염의 정령을 해방시켜준 이유 등으로 결국 불의 정령도 아크에게 정령석을 넘겨 주었다. 이곳에서 소환수 라이진도 얻을 수 있다.

불의 정령은 아크의 곧은 마음에 정령석을 넘겨 준다. 라이진도 받아라

마지막 정령석을 받아들자, 아크 일행을 없애기 위해 죽은 줄만 알았던 소장이 실험실 자폭 장치를 눌렀다. 곧 성 전체가 폭발할 위기에 처하고 일행은 서둘러 엘리베이터로 도착했으나 몬스터들이 그들의 앞을 가로 막는다. 이에 아크와 크크루가 몬스터를 막겠다고 일행과 떨어져 전투가 시작된다. 적들에게는 마법 공격이 유리하므로 아크의 게일 크래쉬, 크크루의 디바이드를 효과적으로 사용하자. 제1차 전투를 마치면 엘리베이터 안에서 와이번 2마리가 다시 공격을 해오는데 그다지 어렵지 않으므로 통상 공격으로 끝내자.

엘리베이터를 이용 지하로 가는 일행

국왕의 죽음

지상으로 나와 일행과 합류한 아크는 왕에게 사실을 알리기 위해 갔으나 이미 대신에게 살해당한 후였다. 그는 대신은 대국 로마니아가 세계 정복을 위해 잡입시킨 스파이라고 말하면서 형인 요슈아를 내쫓았던 것은 왕이 되고 싶어했던 자신에게 대신이 바람을 불어 넣었기 때문이라고 용서를 빌며 숨져간다. 아크는 비행정을 타고 성의 폭발을 뒤로 하였다.

성이 박살난다

## 성궤, 그리고 새로운 모험

지명수배된 일행

발렌시아 성이 파괴된 그날 대신은 아크 일당이 왕을 암살하고 성을 파괴했다고 죄를 씌운 후, 전국에 체포령을 내렸다. 졸지에 범죄자가된 그들은 촌가라의 소환수를 이용하여 교묘하게 다시 스메리아에 들어간다. 그들은 이제 시온의 산에 있는 성궤를 손에 넣어야 한다. 또 다시 봉인의 불꽃을 끄기 위해 정상에 오르는 아크와 크크루. 두 사람은 불꽃을 끄기 전에 서로에 대한 사랑을 확인하기에 이른다. 헤어져야 할지도 모른다는 막연한 불안감을 느끼며… 이윽고 크크루가 불을 끄자 다시 아크 데몬이 부활했다.

"봉인을 푼 자를 죽임으로 인해 난 3000년 간의 저주에서 풀려날 수 있다. 성궤가 봉인되어 있는 사르바시오 폭포에서 최종 결전을 치뤄주마."

크크루와 가까워진 아크. 그들은 다시 불꽃을 껐다

아크 데몬을 쫓아가던 아크와 크크루의 앞을 다수의 몬스터들이 막아섰다. 마지막 전투라서 그런지 적들의 능력도 상당히 강하지만 아크, 이가, 도쉬의 파워만 활용한다면 금새 클리어할 수 있을 것이다. 전투를 끝내고 폭포 외벽에 도착하니 아크 데몬 5마리와 그레타 데몬 3마리가 아크를 덮쳐왔다. 이곳에서 필요한 레벨은 약 43정도. 특히 아크 데몬은 아크만을 노리므로 그를 미끼로 마법으로 쓸어버려도 좋다.(아크 더 래드 후편에서 메모리 카드에 있는 레벨을 그대로 적용시키려면 골고루 레벨을 맞추는 편이 좋지 않을까?) 아크 데몬을 전부 쓰러뜨리고 폭포 앞에 서면 5개의 정령석이 성궤가 있는 곳으로 일행을 안내한다.

성궤는 아크 일행에게 최후의 시련을 내렸다. 그것은 자기 자신들과의 싸움, 즉 분신과의 전투였다. 말은 거창하지만 실은 마법 공격 한방에 전멸할 만큼 약하니 신경쓰지 말고 진행하자. 이런 것들이 최종 보스라니…

최후의 전투 자신들과의 싸움

## 에필로그

이들을 이기고 나면 드디어 성궤는 세상 멸망을 막을 힘을 부여한다. 그것은 다름 아닌 이때까지 성장한 아크 자신이었다. 그리고 먼 옛날 그들이 지니고 있었으나 시간이 거듭되며 잊어버린 자신들 본연의 힘이었다. 결국 아크는 "용자의 힘"을, 크크루는 "성모의 힘"을 얻어 새로운 임무를 부여받았다. 그 힘을 이용해 동료들과 더욱 많은 사람들을 깨우치게 해야 할 아크와 세상과 격리된 이곳 토우빌에 남아

새로운 힘을 부여받는 아크와 크크루

대지가 갈라진다

민족을 인도하면서 아크를 보조해야할 크크루. 두사람은 결국 헤어져야 하는 운명이었다. 자신들의 사명을 부여받고 폭포를 나오는 일행을 기다리고 있었던 것은 대신이 끌고 온 병사들이었다. 잡혀 있는 마을 사람들과 어머니 때문에 저항도 해보지 못한 채 끌려가는 아크와 동료들. 그러나 순간 땅이 크게 울부짖으며 곧 지축을 두갈래로 가른 후 하늘로 솟아 올랐다. 그 바람에 눈앞에서 서로 떨어지고 마는 아크와 크크루.

"각자의 사명을 완수하여라. 용사 아크는 넓은 바다로 나가며, 크크루는 토우빌에 남아 용사를 보조하도록 하라."

노을이 지는 가운데 아크는 자신의 사명을 생각하며 바다를 바라 보았다. 숙명이라면… 그는 동료들과 함께 바다로 나가기 위해 비행정에 몸을 실었다. 하늘로 향하는 그들의 모습은 떨어진 크크루의 눈에도 비추어졌다. 비행정이 멀어질 때까지 서로를 주시하는 두사람. 이윽고 아크는 멀어지고 크크루는 사라져가는 비행정을 계속하여 바라보고 있었다. 하지만 진실한 모험은 이제 시작되었을 뿐이었다…

아크는 새로운 대륙을 향해 떠나고 크크루는 그 모습을 바라만 보고 있었다

## 아크 더 래드를 더욱 재미있게

### 1 아라라트스의 지하 50층 유적

촌가라의 의뢰로 들어갔었던 지하유적. 실은 이곳은 무려 그 깊이가 50층이나 되는 초대형 던전이다. 이곳을 클리어하려면 일단 평균 레벨이 37정도는 되어야 하고 도중에 세이브를 할 수 없으므로 조심해야 한다. 하지만 아무리 아껴써도 MP는 바닥날 수밖에 없는 법. 그럴 때에는 좀 잔혹하지만 일단 그 캐릭터를 죽게 만들어라. 그런 후, 크크루의 리제렉션을 이용해 부활시키면 HP는 1/2가 차 있지만 MP는 100% 차 있을 것이다. 던전에는 구하기 힘든 아이템들이 많으므로 될 수 있으면 모두 입수해서 돌아가자. 50층까지 내려가면 다시 1층까지 올라와야 하는데, 올라오는데엔 그리 시간이 걸리지 않으므로 안심하시길.

50층에서는 쵸코와 싸워야 한다

### 2 촌가라의 7번째 소환수 쵸코

지하 던전 50층에서는 대마도사 쵸코와 싸우게 되는데 그녀와의 전투에서 승리하면 쵸코는 조건부로 촌가라의 소환수가 되겠다고 하는데 그 조건이란 스토리와는 관계없는 FBA에서만 자신을 불러야 한다는 것이다. 이렇게 제한을 둔 이유는 쵸코의 전투력은 상상을 불허하기 때문이다. 스토리 모드에서 사용할 수 없는 것이 좀 안타깝지만 프리 배틀 모드에선 마음껏 사용해 보도록. 소환시 MP 소모는 겨우 1.

쵸코는 강력한 캐릭터

### 3 1000번 격투! 니델의 투기장

니델에서의 이벤트를 클리어한 후, 다시 그곳으로 가보면 일대일 격투를 기준으로 프리배틀을 진행하게 된다. 이 전투는 자신이 기록한 전적에 따라 아이템을 상품으로 주는 방식이 채택되는데 처음에는 10번, 20번, 40번… 순으로 승리기준이 늘어나더니 200번 다음에는 무려 1000번! 을 싸워 이겨야만 상품을 받을 수 있다고 한다. 물론 이런 노가다의 대가를 치루는 만큼 귀중한 액세서리겠지만 1000번 전투는 좀 너무한 것 아닌가?

### 4 그레이시누에 있는 라만다 사원의 비밀

이가를 동료로 맞이한 후, 다시 라만다 사원을 찾아가면 두가지 이벤트와 만날 수 있다. 첫번째는 여러 종류의 적들과 프리배틀을 통한 수련을 하는 것으로 만일 11번째 승리하면 부상으로 액세서리를 받게 된다. 두번째 이벤트는 다름아닌 퀴즈 대회인데 처음에는 아크 더 래드에 대한 기본적인 상식들 10문제를 질문하다가 스메리아 지하 실험실을 클리어한 뒤 와보면 고난이도의 문제 20개를 새로히 준비해 플레이어를 시험에 빠지게 한다. 이 20 문제는 제작자의 속마음까지 꿰뚫어 봐야 하는 지겨움이 앞서기에 해답을 게재하겠다. 답은 4, 1, 3, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 4, 3, 4, 2, 1, 4이다. 각각의 퀴즈를 클리어하면 액세서리와 귀중한 정보를 얻을 수 있다.

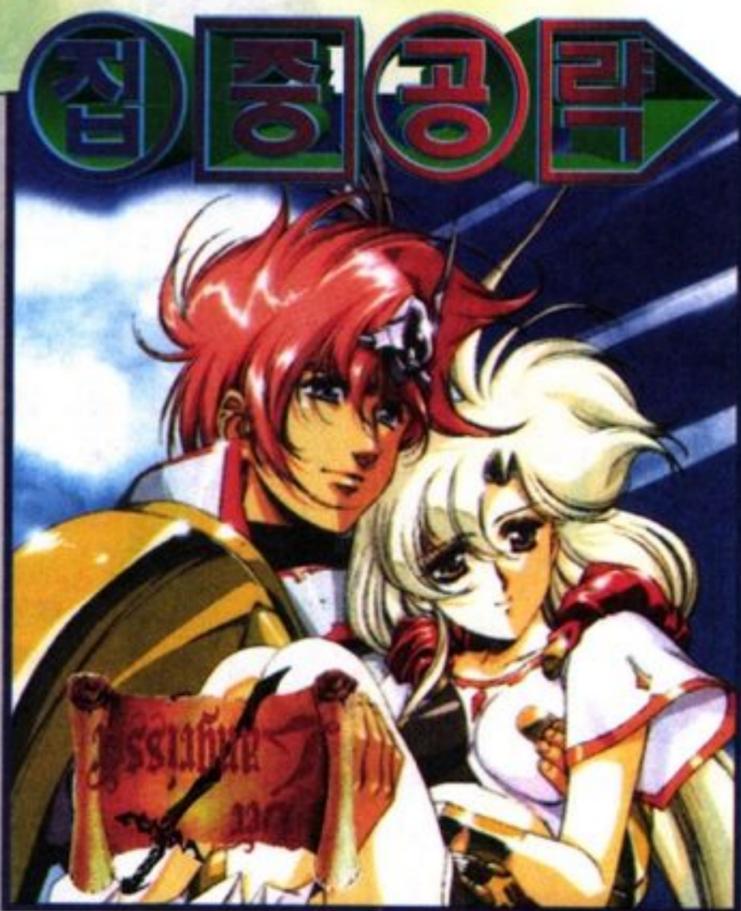
수련의 현장

### 5 로맨싱 스톤 4개를 전부 모아라

로맨싱 스톤은 4개를 전부 모아 장비하면 그 캐릭터는 MP를 전혀 소모하지 않고 마법을 사용하게 되는 신비한 액세서리이다. 이 돌이 있는 장소는 1.고겐이 스톤 서클에서 줍는다. 2.아크의 집이 파괴된 후 집의 지붕 오른쪽 구석에. 3.요수아의 편지함에 편지와 함께 보내져 온다(정령석 입수 후 한번씩 살펴볼 것). 4. 지하 던전 50층 보물상자에 있다. 하지만 이것들 4개를 장비하면 다른 액세서리들은 장비하지 못하게 되니 그다지 실용성은 없지 않을까…

아크의 집 잔해에서도 하나를 얻을 수 있다

집중공략

SFC

# 데어 랑그리사

**랑그리사가 나온지도 어언 3년. 당시에도 굉장한 인기를 누렸고 후작 랑그리사2도 메가드라이브에서 폭풍과 같은 인기를 끌었다. 이제 그 파워가 SFC에서 되살아나려 하고 있다! 단순한 시뮬레이션이 아니다. 이것은 드라마틱 그 자체로서 인간이 생각할 수 있는 모든 야욕과 희망, 양심들을 리얼하게 그려나가고 있다. 플레이어는 이제 자신이 나아갈 길을 개척해 나가지 않으면 안되는 것이다.**

■ 제작사 : 메사이야
■ 장 르 : 드라마틱 시뮬레이션
■ 용 량 : 16메가
■ 현지 발매일 : 95년 6월 30일
■ 현지 발매가 : 10,800엔

## 평화는 깨지고

제국군의 사열식

이레스의 하늘. 붉은별이 스산하게 빛나는 가운데 발제리아에 악의 기운이 넘친다. 발제리아의 본성. 베른하르트가 알하자드를 앞에 놓고 서 있다. "후후후. 이것이 세계 최강의 힘인가…" 그는 천천히 손에 칼을 잡는다. 알하자드의 힘은 이제 그의 것이 되는가? 이 날 이후 각지에 제국의 습격이 잇따랐다. 모든 신전은 파괴되거나 화재에 휩싸였으며 각국의 상황도 마찬가지였다. 고대로부터 전해진 그대로 알하자드는 사람들의 피를 빨아들이는 마력과도 같은 존재인 것이다. 힘을 가진 자만이 세계의 패자가 된다… 이 검은 고대부터 그렇게 전쟁을 불러왔던 것이다.

## 아이템 일람표

| | 가격 | 보병 | 마사 | 승려 | 승려 | 수병 | 비병 | 기병 | 기병 | 도적 | 효 과 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 나이프 | 50 | O | O | X | X | O | O | O | O | O | AT+1 |
| 전투해머 | 120 | O | X | O | O | O | O | O | O | O | AT+2 |
| 그레이트 소드 | 300 | O | X | X | X | O | O | O | O | X | AT+4 |
| 원 드 | 150 | O | O | O | O | O | O | O | O | O | 마범+2 마피+1 |
| 데빌액스 | 2500 | O | X | X | X | O | O | O | O | X | AT+8 DF+3 |
| S.방패 | 60 | O | O | O | O | O | O | O | O | O | DF+3 |
| L.방패 | 200 | O | X | X | X | O | O | O | O | O | DF+2 |
| 체인 갑옷 | 400 | O | X | O | O | O | O | O | O | O | DF+3 |
| 로 브 | 80 | O | O | O | O | O | O | O | O | O | DF+1, M.F 상승 |
| 룬스톤 | 10000 | O | O | O | O | O | O | O | O | O | C.C를 다시한다 |
| 크로스 | 300 | X | X | O | O | X | X | X | X | X | DF+2 M.F 상승 |
| 목걸이 | 900 | O | O | O | O | O | O | O | O | O | 지범+2 DF+3 |
| 오 브 | 1000 | X | O | O | O | X | X | X | X | X | 최대MP 2 마범+3 |
| 스피드 부츠 | 600 | O | O | O | O | X | X | X | X | O | MV상승(후도상승) |

*마사:마법사 *마피:마법피해 *MV:이동력 *AT:공격력 *DF:방어력
*MF:마법저항력 *마범:마법범위 *C.C:클레스체인지 *지범:지위범위

## 마법 일람표

(1)공격마법

| 마법명 | 속성 | 효과범위 | 사정거리 | 소비MP | 효 과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 매직 애로우 | 火 | 1유니트 | 5 | 1 | 불에너지가 적을 향해 날아감 |
| 브라스트 | 水 | 1유니트 | 2 | 10 | 강한 물의 기운이 적을 강타 |
| 선더 | 雷 | 1부대 | 8 | 3 | 적의 부대에 벼락을 때린다 |
| 화이어 | 火 | 3매스 | 4 | 2 | 강한 폭발로 주위의 적에게타격을줌 |
| 메테오 | 無 | 2매스 | 10 | 6 | 운석을 떨어뜨린다 |
| 브리자드 | 水 | 4매스 | 0 | 3 | 적주위의 대기를 냉각시켜 공격 |
| 토네이도 | 風 | 3매스 | 0 | 4 | 매우 강한 바람을 일으킨다 |
| 턴 언데드 | 無 | 4매스 | 0 | 3 | 언데드계의 후들을 없앰 |
| 어스퀘이크 | 地 | 5매스 | 0 | 12 | 적주변에 지진을 일으켜 공격 |

*매스:1매스란 십자형의 다섯칸을 뜻한다
*언데드 몬스터:생명이 없는 몬스터를 말한다

## 회복계와 보조계마법

| 마법명 | 대상 | 효과범위 | 사정거리 | 소비 MP | 효 과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 힐1 | 아군 | 1매스 | 6 | 2 | 범위내의 아군HP를 3회복 |
| 힐2 | 아군 | 1매스 | 6 | 4 | 범위내의 아군HP를 완전회복 |
| 포스 힐1 | 아군 | 1부대 | 6 | 4 | 한부대의 HP를 3점 회복 |
| 포스 힐2 | 아군 | 1부대 | 6 | 6 | 한부대의 HP를 완전회복 |
| 슬립 | 적 | 1매스 | 4 | 2 | 적을 잠들게 한다 |
| 뮤트 | 적 | 1유니트 | 5 | 3 | 마법을 못쓰게 봉인한다 |
| 프로텍션 | 아군 | 1부대 | 5 | 2 | 1턴간 DF+4 |
| 어택 | 아군 | 1부대 | 5 | 2 | 1턴간 AT+4 |
| 텔레포트 | 아군 | 1부대 | 10 | 5 | 말그대로 1부대를 이동시킨다 |
| 일루션 | 아군 | 자신 | 0 | 2 | 유니트에서 부족한 만큼 허상을 만듬 |
| 레지스트 | 아군 | 1부대 | 18 | 2 | 1턴간 마법저항력 50% 상승 |
| 차임 | 적 | 1부대 | 4 | 6 | 잠시 적을 혼돈시켜 아군으로 만든다 |

## 클래스 체인지

| | | | |
|---|---|---|---|
| 파이터(엘윈) | 나이트<br>로드<br>샤먼 | 비숍<br>하이로드<br>하이랜더<br>매직나이트<br>메이지 | 세인트<br>킹<br>소드마스터 —— 히어로<br>나이트마스터 — 로얄나이트<br>그린나이트<br>실버나이트<br>아크메이지 |
| 크레릭(리아나) | 샤먼<br>힐러<br>로드 | 메이지<br>매직나이트<br>프리스트<br>비숍<br>하이로드 | 아크메이지<br>실버나이트<br>파라딘<br>하이프리스트 —— 에이전트<br>위저드<br>세지<br>세인트 |
| 화이터(세리) | 로드<br>호크나이트<br>샤먼 | 하이로드<br>유니콘나이트<br>드래곤나이트<br>비숍<br>메이지 | 레인져 —— 하이마스터<br>파라딘<br>드래곤로드 — 드래곤마스터<br>실버나이트<br>위저드<br>아크메이지 |
| 워록(헤인) | 샤먼<br>소사라<br>로드 | 프리스트<br>비숍<br>메이지<br>매직나이트<br>하이로드 | 하이프리스트<br>세인트<br>위저드 —— 사모나<br>아크메이지 —— 자베라<br>세지<br>파라딘<br>소드마스타 |
| 화이터(스코트) | 호크나이트<br>나이트 | 드래곤나이트<br>매직나이트<br>하이랜더<br>로드<br>하이로드 | 드래곤로드<br>실버나이트<br>그린나이트<br>나이트마스터 — 로얄나이트<br>프리스트 —— 파라딘<br>세지<br>세인트 |
| 화이터(키스) | 로드<br>호크나이트<br>힐러 | 하이로드<br>매직나이트<br>나이트드래곤<br>비숍<br>프리스트 | 세인트<br>소드마스터<br>파라딘<br>드래곤로드 —— 드래곤마스터<br>실버나이트<br>위저드<br>하이프리스트 |
| 화이터(아론) | 로드<br>나이트<br>샤먼 | 비숍<br>하이로드<br>하이랜더<br>매직나이트<br>메이지 | 하이프리스트<br>세인트<br>소드마스터<br>파라딘<br>나이트마스터<br>그린나이트<br>아크메이지 |
| 화이터(레스터) | 나이트<br>크로커나이트<br>샤먼 | 하이랜더<br>매직나이트<br>서펜나이트<br>비숍<br>메이지 | 나이트마스터<br>그린나이트<br>실버나이트 —— 서펜마스터<br>서펜나이트<br>파라딘<br>위저드<br>아크메이지 |

*참고:전직은 우선 랑그리사2의 시스템을 따르고 있지만 불규칙 이동하는 경우가 있으므로 주의

하이랜더:기병대를 다루는 전사직

서펜나이트, 서펜마스터:물에서 강한 능력을 발휘

실버나이트:매직나이트와 비슷하나 마법은 별로

메이지:강한 공격 마법을 구사한다

아크메이지:메이지와 비슷한데 궁병을 잘 다룬다

소드마스터:검의 달인으로 밴브리드를 다룰 수 있다

로얄나이트:되기가 까다로운 직업. 경험치도 팍팍 쌓아야 하고 전직할 때도 신경을 써야함. 일단 만들고 나면 보람은 있다

나이트마스터:나이트 계열에서는 강하다고 보면 된다

호크나이트:독수리를 타고 다닌다. 공격력은 별로

세인트:별로 권하고 싶지않다. 마법의 종류는 많지만…

## 그밖에 참고할 점

이 게임은 이름을 자신이 마음대로 정할 수 있다. 각자 자기 이름을 집어 넣으면 될 것이다. 여기서는 '우진'으로 부른다. 일반적으로 보병은 창병에 강하고 창병은 기병에 강하다. 비병은 모든 면에서 탁월하지만 궁병에는 약하다. 또, 궁병은 간접 공격이 특기이므로 직접 전투시는 상당히 불리하다. 언데드계의 몬스터는 턴언데드를 사용하여 한방에 보내자.

**처음에 세리시스가 플레이어에게 물어보는 것에 관하여**

아시다시피 이 게임은 멀티 시나리오로서 처음에 루시리스가 물어보는 질문에 어떻게 답하느냐에 따라 플레이어의 패턴이 결정되고 진행 양식도 달라진다. 물론 시나리오 중간중간에도 끼치는 영향이 있지만… 우선 일본어를 모르는 독자를 위해 간단히 설명하면-

1.보급중 당신은 기습을 받았습니다. 어떻게 할까요?
- 후퇴한다
- 방어한다
- 반격한다

2.무적의 부대를 만들기 위해 당신이 제일 중요하게 생각하는 점은?
- 파괴력
- 지휘력
- 기동력

3.당신이 부하들에게 요구하는 것은?
- 충분한 병력
- 잘 정비된 체제
- 높은 사기

4.당신이 삶을 통해 가장 중요하게 생각하는 점은?
- 지식
- 부
- 권력

5.영웅이 되기 위해 필요한 것은?
- 불굴의 정신
- 지휘력
- 용기

6.전쟁이 시작될 때 당신이 당신 자신에게 가장 요구하는 점은?
- 풍부한 전술지식
- 냉철한 판단력
- 강대한 힘

7.당신이 가장 이상적으로 생각하는 부대는?
- 소수정예
- 개인의 힘은 약하지만 대부대
- 나혼자 충분

8.마지막으로 당신은 무엇 때문에 싸웁니까?
- 명예를 얻기 위해
- 조국을 지키기 위해
- 사랑하는 사람을 지키기 위해

## 시나리오 1-서장

이곳저곳을 떠도는 검사 우진은 같이 마음이 맞는 마술사 헤인을 만나 같이 동행하게 된다. 어느덧 사르라스령의 한 마을에 도착해 여장을 풀게 되는데 여기에 예상치 못한 일이 벌어지는데…

제국의 일개 부대가 마을을 침입. 사람들에게 리아나의 거처를 묻는다. 여기에 금발의 기사가 나타난다. 그의 이름은 레온. 그들은 왜 리아나를 찾는 것일까?

## 전략 포인트

리아나가 화면 밑으로만 가기 전에 적을 전멸시키면 되니까 간단하다. 발트 부대외에 다른 부대를 상대하며 경험치를 올리는 것도 해볼 만하다

## 시나리오 2-여행의 시작

레이갈트 제국군으로 부터 리아나를 보호하기 위해 성주 로렌을 찾은 우진 일행. 로렌의 집에서 하룻밤 묵은 일행은 리아나를 빛의 신전에 모시기로 합의하고 북으로 향한다. 그러나 도중에 제국의 기습을 받는 우진 일행. "그건 그렇고 왜 리아나가 제국의 목표가 되는 것일까요?" 함께 말고삐를 나란히 가던 스코트가 우진에게 묻는다. "모르지 아무튼 지금은 리아나를 보호할 수 밖에"

"좋아, 자 가자구!" 헤인의 외침이 불길했던 것일까? 갑자기 남단에서 청룡 기사단이 나타난다.

"모두 리아나를 지켜라, 리아나! 북으로 어서!" 다급한 우진의 목소리와 함께 전투가 개시된다. 전투를 얼마나 끌었을까 갑자기 제국측이 소란하다. 아무래도 일단의 병력이 근처에 파견된 것같다. 레온은 전투 도

중 어디론가 가버린 것같고… 가만? 이건 뭔가? 북단에서 로우가라고 하는 남자가 나타나 제국이 하는 짓이 마음에 안드니 도와주겠다고 한다. 이건 상당한 전력이 될 것같은데…

## 전략 포인트

레온의 공격력은 알볼 수 없다

예상외로 리아나가 위험에 처하는 일은 별로 없다. 제국이 그렇게 강하지 않기 때문에 리아나를 옆에 두고 제국을 상대로 경험치를 올리자. 만약 리아나가 혼자서 북으로 향한다면 또 다른 시나리오가 나올지도? 더군다나 중간에 레온이 사라지니까 나머지는 우진 혼자서도 처리한다.

## 시나리오 3-빛의 대신전

대신전에서 하룻밤을 보낸 우진 일행. 신관들에게 리아나의 뒷일을 부탁하므로써 모든 것을 끝낼 터였다. 그러나 곧이어 화룡병단이 습격해오고…

"이거 미안한 걸. 나까지 숙박해서…" 로우가가 신관들에게 인사를 하고 있으려니 스코트가 와서 그때 그 소리를 다시 늘어놓는다. "청룡기사단이 이렇게까지 리아나를 원하는 이유는 뭘까요?" 우진이 대답하려는 순간 화룡기사단의 습격을 알리는 낭보가 울리고…

## 전략 포인트

처음으로 좀 신경을 써야 될 곳. 남단에서 조르므와 모간이 공격하는데 둘은 사이가 좋지 않은 것같으니까 각개격파한다면 문제는 없다. 모간은 마법을 구사하니까 체력에 신경을 쓸 것. 모간이 리아나에게 마법을 걸어서 우진을 공격하게 하지만 새로이 동료가 된 세리에게 정문을 차단시키도록.

모간의 정통마법?

## 시나리오 4-카르자스 성의 공방

우진 일행은 새로이 동료가 된 카르자스의 소녀 세리와 함께 카르자스 성에서 리아나를 보호하기로 결정하였다. 카르자스는 주변의 소국을 합쳐 반제국 동맹을 결성하고 있는 중추적 존재. 그러나 그들이 도착했을 때 벌어지고 있는 것은 치열한 사투였으니…

"키스님. 아무래도 제국군에게 완전히 포위당한 것같습니다" 일반병의 보고에 키스는 잠시 생각에 잠긴다. "공주가 돌아올 때까지는 어떤 수단을 써서라도 버텨야 한다"

한편 발카스도 비슷한 상념에 잠겨 있었으니 "발카스님. 양동작전은 성공한 것같습니다. 현재 카르자스 성내에는 약간의 수비 병력만이 남아 있을 뿐입니다"

"음… 조르므와 모간이 잘한 것같구나. 총력을 기울여 성을 쳐라!" 그런데 뒤에서- "발카스님 배후에 적이!!" "뭐라고?"

우진 일행이 나타난다(멋진 음악과 함께)

"어떻게 시간에 닿은 것같군" "공주! 공주가 돌아왔다!! 모두들!" "와-!"

전투에 돌입하는 화룡병단… 과연…

## 전략포인트

발카스는 꽤 강력하니까 지휘관을 동원하여 한방에 보내도록. 시간을 끌면 머리가 아파진다. 기마대가 쓸만해지는 스테이지이다.

## 시나리오 5-불속에서

우진 일행은 다크로드의 행방을 알기 위해 대마술사 제시카를 찾아 나선다. 수백년도 더 살아왔다는 대마술사는 라르강을 넘어선 근방에서 마술 연구를 하고 있다는데…

"세리, 대마술사가 산다는 집은 아직?"

"이 다리를 넘어서 살고 있다고 들었는데…"

"어떤 사람일까… 기대되는데… 자, 서두르자!"

"헤인, 굉장히 즐거운 것같은데"

"당삼! 훌륭한 마술사하고 만난다잖아? 나 먼저 가볼까?"

"기다려!"

"너희들 제국놈들이로군! 내가 살아 있는 동안은 이 다리 못건너는 줄 알라고!"

"넌 뭐야 임마! 우린 제국군이 아니라고! 이 건너에 있는 대마술사님을 만나러 가는 길이다"

"흥! 너희들 같은 어디서 뭣하다 굴러온지 모르는 놈들한테 제시카님을 만나게 해줄 수 없지! 돌아갓!"

"잠깐! 난 카르자스 왕녀 세리라고 하는데 제시카님한테 꼭 여쭤볼 게 있으니까 보내주라… 응?"

"카르자스의 왕녀라고? 그럼 난 바다의 왕자 마린보이다! 왕녀가 이런 근경에 뭐하러 오냣!"

"뭐라고!!" 분개하는 세리. 그러나 이를 제지하는 키스. "오랜간만이군 레스터경"

"키스?? 확실히 키스인가? 그렇다면 이 여자가 진짜 왕녀?!"

"아마도…" 키스가 자세를 고쳐잡는다. "이것 참 실례했습니다. 이야기는 키스한테 들어서 알고 있습니다"

"이야기?? 웬 이야기?"

"에…그게…. 아닙니다…아무것도…" 레스터의 표정이 심상찮다.

"키스!!! 너 도대체!!!" 세리가 미친듯이 날뛰려고 하자 레스터가 저지한다. "정신을 차리십쇼 공주님! 먼저 제시카님이 계신 곳으로 안내할테니까요. 야! 자식들아 난 이들을 안내할 테니 여기를 똑바로 지켜라 알겠나?" "오우!"

이윽고 도착한 곳은 평범해보이는 작은 촌가. 20을 좀 넘어선듯한 아름다운 여자가 서 있다.

"잘왔소 여러분. 내가 제시카입니다"

"헤에!! 이 여자가 몇백년을? 아무리 봐도 젊은 걸!" 헤인을 제치고 우진이 앞으로 나온다. "처음 뵙겠습니다. 우진이라고

합니다. 실은 여쭤볼 게 있어서 왔습니다만…"

"어둠의 검 알하자드와 다크로드에 대해서겠죠?"

"우와! 정말 대단한 걸? 어떻게 알았을까?" 세리가 뒤에서 수군거리자 제시카가 꼽다는 듯이 쳐다보며 해답을 얘기한다. "세계에 충만한 악한 기운,그리고 각지에 침략을 개시한 제국의 움직임. 이런 것들을 보면 간단하죠"

"우와!!! 정말 대단한데!"

"파동으로 미뤄보건데 아직 알하자드는 완벽하지 않은 것같군요. 그 힘이 깨어나기 전에 막아야죠"

"따라서 우리들은 다크로드를 손에 넣고 싶은거요! 더이상 피해가 나기전에!"(갑자기 웬반말?)제시카가 깜짝 놀랐다가 말한다. "다크로드는 성지 레이텔에 있습니다"

"성지 레이텔…" 우진이 중얼거리는데 갑자기 음산한 소리가 들린다.

"후후후… 설마 그런 장소에 있을 줄은 몰랐군"

"그 소리는…에그베르트!"

그렇다! 에그베르트가 이제 막 텔레포트로 나타난 참이었다.

"에그베르트라고? 레이갈트 제국을 숨어서 지시해 온 그 전설의 마술사! 마도를 공부하는 사람치고 그 이름을 모르는 사람은 아무도 없어!"

"호오… 잘 알고 있군. 하지만 다크로드의 장소를 안 이상 너희들을 살려둘 순 없지. 여기서 죽어줘야 겠다"

"에그베르트! 그만둬!" 제시카의 필사적인 외침.

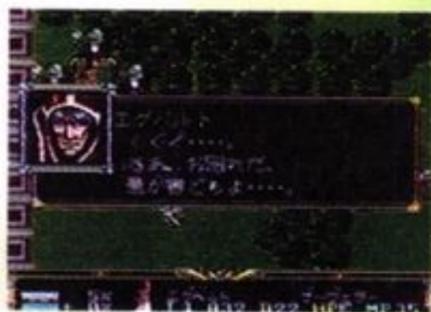
"흠…아무리 당신이라고 해도 그들에게 힘을 빌려준다면 살려두지 않겠소"

"에그베르트! 이 자식! 잘도 제시카님에게 얼굴을 보였겠다! 너야말로 여기서 끝장내주마!" 레스터는 화가 난 듯하다. "흠… 어떨까? 너희 동료들은 아까 지옥에 보냈으니 너도 가서 같이 노는 것도 좋을까?"

"뭐라고? 이 놈이…"

"흣! 바보 같은 놈! 상대가 나 한사람이라고 생각하나?" 에그베르트가 말을 마치고 한 손을 들자 갑자기 숲속에서 무수한 병사들이 뛰쳐나온다. 더구나 숲에서는 화염이!

## 전략포인트

화염이 한 턴마다 전진해오는데 이건 쉽게 피할 수 있다. 그보다 제시카의 집 근처에는 숨겨진 아이템이 있으므로 잘 찾아보길. 시나리오 승리조건은 카미라를 처치하는 것이지만 발카스의 부대까지 처치해서 경험치를 쌓는데 주력하자.

에그베르트의 등장

## 시나리오 6-성지 레이텔

성지 레이텔의 신전. 여기에 다크로드가 있단 말인가… 근처에는 인기척은 커녕 먼저 갔음직한 에그베르트의 모습 조차 보이지 않는다. 그러나 신전의 안쪽에는 다크로드를 지키는 고대의 가디안들이 주인공을 맞이하고 있었던 것이다.

## 전략포인트

다크로드를 빼앗는 것이 주목표이기는 한데… 실상 에그베르트가 텔레포트로 먼저 가져가 버리기 때문에 어떻게 방법이 없다. 가디안들을 상대로 경험치 올리기에 충실하기로 하자. 불사 캐릭터에는 몽크가 대체로 강하다.

이것이 다크로드인가?

## 시나리오 7-마족의 소녀

다크로드를 에그베르트에게 빼앗긴 우진 일행은 반제국연합을 결성한다고 하는 제시카와 결별하여 전설의 성검을 찾아 나선다. 도중에 몬스터에게 습격받고 있는 마을에 들르게 되는데… 이대로는 마을 사람들이 위험하다! 마을 사람들을 지키고 몬스터를 격퇴하라!

## 전략포인트

소니아의 처치 여부에 따라 시나리오가 갈릴 수도 있으므로 주의할 것. 레온이 같이 동료가 되어 주는데 속성과 로우가의 행동 방침에 따라 제국에 붙을 수도 있는 숨막히는 전개가 펼쳐지는 스테이지다. 물론 속성에 따라 아예 분기가 되지 않을 수도 있다. 크루세이더를 다루는 지휘관이 있다면 잘 활용하도록.

인간 같은 건 모두 죽어버리면 좋겠어!

## 시나리오 8-하늘을 가로지른 다리

레이갈트 제국의 청룡기사단과의 공동전선도 잠시뿐. 우진 일행은 다시 제국과의 결전을 위해 길을 떠난다. 한시라도 빨리 제국보다 먼저 랑그리사를 손에 넣으려고 서두르지만 깊은 계곡에 걸린 다리위에서 제국의 복병을 발견하게 된다. 레이갈트국 수룡병단 장군 이멜다의 명을 받은 크레이마는 다리를 끊으려고 하는데… 과연 우진 일행은 18턴안에 제국군을 제압할 수 있을지?

## 전략포인트

어찌됐건 빨리 접근해서 일사불란하게 적을 처치하는 것이 당면과제. 하지만 비병부대가 부메랑 형태로 포진해 있다가 10헥스 이내로 접근하면 단번에 공격한다. 너무 깊숙히 들어가

바리스타의 공격 앞에 속수무책인 비병부대

면 몰살당할 수도 있으므로 주의할 것. 바리스타라는 궁병기는 6헥사까지 화살을 날리므로 기동력을 살린 근접 공격이 요구된다.

## 시나리오 9-노검사의 성채

수룡병단의 크레이마를 처치한 우진 일행은 중간 분기점인 성채에 다다랐다. 그러나 이곳은 현재 이멜다의 맹공을 받고 있는 중이었다. 이멜다는 아무래도 이 성채를 이용하여 우진 일행을 습격하려 한 것같은데… 노검사 아론이 현재는 잘 버티고 있지만 이대로는 성채가 위험하다!

### 전략포인트

프레이야의 위력앞에 이멜다는 무릎을 꿇는다

끈질기군. 이제 그만하고 항복하는 게 어때?

궁극의 목적은 아론을 보호하면서 이멜다를 처치하는 것이지만 그렇게 서두를 필요는 없다. 보면 자연히 알게 되겠지만 아론과 그 친위대의 공격력은 가히 위력적인 것이어서 일당백이라고 접어둬도 될 정도이니깐.

## 시나리오 10-맹장 발카스

드디어 바르티아 성의 목전이다. 그러나 언제 들어섰는지 그들의 앞을 가로막기라도 하듯 어느덧 들어서 있는 성채. 하지만 이것을 피해 돌아서 간다면 상당한 시간을 낭비하게 될 터. 우진 일행은 강공으로 이 성채를 격파하기로 하고 돌진해 들어가는데 맹장 발카스의 복수심에 어떻게 대처할 것인지? 발카스의 아내가 출산중으로 처음에는 발카스가 없지만 도중에 나타나 죽기살기로 우진 일행에게 덤빈다. 이것을 구출하려 레온 일행이 달려오지만…

### 전략포인트

성안으로 느긋하게 진격해서 느긋하게 적들을 처치하고 뒤늦게 달려온 발카스를 처치하자. 발카스는 방어력이 매우 높으므로 공격력이 센 지휘관으로 맞서든지 아니면 리아나의 소환술을 이용해서 프레이야를 부르도록.

부하들과 함께 죽음을 결의하는 발카스의 용맹

## 시나리오 11-성검 랑그리사

깊은 숲속에 자리 잡고 있는 고성 바르티아는 수백년이 지났는데도 순백의 색깔을 그대로 유지하고 있다. 이 성 어딘가에 랑그리사가 잠자고 있는 것이다. 또 한사람의 빛의 후예 레온과 치열한 쟁탈전을 벌이게 된 우진 일행. 그의 증조 할아버지가 이곳에서 성검 랑그리사를 지키다 죽어간 사실을 아는 걸까?

### 전략포인트

아무튼 기동력이 최고로 좋은 지휘관을 뽑아 랑그리사 탈취에 힘쓰자. 물론 빛의 후예인 세리, 리아나, 우진이 아니면 랑그리사를 뽑는 것은 불가능하다. 레온의 전진은 물에서 레스터에게 맡기도록.

랑그리사를 손에 넣었다!

## 시나리오 12-철벽의 기사단

드디어 성검 랑그리사를 손에 넣은 우진 일행은 그 여세를 몰아 제도 레이갈트 성에 육박한다. 레이갈트 성은 제시카가 이끄는 반제국동맹 연합군에 의해 전력이 분산되어 있다. 지금을 놓치면 기회는 없는 것이다.

### 전략포인트

우선 기병대를 동원하여 전선의 보병을 전멸시키고 비병부대는 기동력을 살려 양측의 궁병들을 격파한다. 레온이 이끄는 친위 기사단은 창병을 앞세워 공격하면 쉽게 격파할 수 있다. 성문이 좁으므로 자칫 몰려다니게 되면 괴멸할 우려가 있다.

## 시나리오 13-제왕 베른하르트

왕좌에까지 돌입한 우진 일행. 그앞에 거만한, 아니 위세를 떨치며 앉아 있는 모습의 주인공은 틀림없는 베른하르트. 전대륙을 진압한 제국의 지도자답게 그 카리스마적인 위세는 적이지만 일말의 공경심을 들게 할 정도의 바로 그것이었다.

### 전략포인트

상당히 중요한 스테이지다. 보젤을 격파하느냐, 베른하르트를 격파하느냐에 따라 시나리오가 분기되는 곳이다. 보젤을 격파하면 실은 베른하르트가 신기루라는 사실이 밝혀지고 베른하르트를 격파하면 뒤에 보젤과 대결할 가능성이 높아지게 된다. 아무래도 정공법은 보젤 선격파이지만 자유도가 있으니까 베른하르트를 상대해도 좋을 것 같다.

## 시나리오 14-항구의 공방전

어둠의 왕자 보젤을 처치한 일행은 발제리아까지 수로를 이용하기로 하고 항구로 향한다. 하지만 이곳에는 이멜다가 발제리아로 향하기 위해 출항 준비를 하고 있었던 것이다. 23턴안에 이멜다를 격멸하라.

### 전략포인트

턴수안에 적들을 처치하는 것은 문제가 아니다. 그러나 여기까지 오는데 경험치에 소홀한 사람이라면 어쩌면 게임을 다시 해야 될지 모르는 비극이 일어날지도 모른다. 바로 이멜다가 엄청난 방어력을 보유하고 있기 때문. 웬만한 공격력으로는 털끝도 건드릴 수 없다.

아름답고 강한 내가… 이런 변두리에서 이런 놈들한테…으윽!

이멜다의 괴력적인 파워

## 시나리오 15-마리오네트

금단의 땅 발제리아. 이곳은 몇백년전 빛의 후예들이 보젤을 격파한 장소이기도 하다. 그리고 지금 다시 그 후예들이 알하자드의 힘을 봉인하기 위해 온 것이다. 그러나 상륙부터 앞을 가로막는 몬스터들. 더구나 이들을 지휘하는 것은 라나. 과연?

### 전략포인트

마족들의 공격력도 무시 못한다

턴언데드로 단방에 보내자

뱀파이어만 주의하면 별다른 문제점은 없다. 물에서는 수상용 캐릭터, 육지는 육지용 캐릭터를 운용하는 것은 기본이라고나 할까?

## 시나리오 16-부활의 마검

발제리아의 지하 동굴에는 지금 에그베르트의 주문소리가 요란하게 울려 퍼진다. 리아나와, 어둠과 빛을 상징하는 두 사람이 에그베르트의 앞에 서 있고 에그베르트는 연신 알하자드에 대고 주문을 외운다. 과연 우진 일행은 마검 알하자드의 부활을 저지할 수 있을 것인가?

### 전략포인트

서두를 필요없다. 어차피 마검 알하자드는 부활하게 되어 있기 때문에. 입구의 제네럴은 상당히 강력하니까 경험치를 많이 올려두는 게 좋을 것.

## 시나리오 17-봉인의 열쇠

드디어 풀려난 암흑의 힘. 그러나 일단 랑그리사의 힘을 최상으로 끌어올리기 위해 일행은 호리로드를 찾으러 에르라드의 유적에 발길을 돌렸다. 그러나 이곳에는 옛전우 로우가가…

### 전략포인트

그냥 입구만 지키고 있어도 되는 스테이지. 어차피 호리로드를 가지고 있는 적을 처치하면 되는 것이므로 구태여 쫓아다닐 필요가 없다. 적이 가지고 와서 진상하는 격이라고나 할까?

우진… 너희들과 만나서 다행이다

## 시나리오 18-리벤저

이제 랑그리사에 모든 힘이 돌아왔으니 알하자드에 대항하는 일이 가능해졌다. 그러나 이들 앞을 가로막는 또 한사람의 적. 그녀는 소니아였다. 보젤이 죽고 알하자드마저 베른하르트에게 빼앗기고 오빠마저 죽은 그녀에게는 이제 아무것도 남은 게 없다…

### 전략포인트

소니아가 처음엔 지휘를 하지만 중도에 마족들끼리 분란이 일어나서 자기네끼리 싸우는 현상이 벌어진다. 상관말고 하나씩 처치하고 소니아까지 격파하면 그녀는 도망을 치고 플레이어는 그녀를 쫓을 것인가 아니면 이대로 발제리아에 향할 것인가 결정을 내려야 한다.

**1.칼로 내려친다**
**2.손으로 푼다**
**3.무시한다**

세가지중 한가지 선택해야 한다. 마음대로 해보도록!

흥! 인간의 피가 섞인 불결한 너의 명령을 우리가 왜 계속 받들어야 하지? 보젤님이 명령해서 어쩔 수 없었지만 이젠 다르다!

바로 이 장소에 숨겨진 아이템이 있으니 찾아볼 것. 나무가 주인공에게 "여기 매여 있는 자물쇠를 좀 풀어주게"라고 말하는데 그러면 주인공은?

## 시나리오 19-루나텍

인간에게 강한 원한을 가지고 있는 혼혈마족 소니아. 그녀는 자신의 힘에 한계를 느끼고 카오스를 부르기로 결심하고 사라진다. 만일 카오스가 부활한다면 알하자드가 문제가 아니고 이 세상이 소멸해 버릴 터. 우진 일행은 소니아를 저지하기로 결정하고 지하신전으로 향하는데…

### 전략포인트

소니아 격파가 주된 임무이므로 무리하지 않고 소니아만을 노리는 집중식 공격법도(?) 생각해 볼만하다. 하지만 고렙이 힘들다고 쉬어가면 누가 경험치 올려주는가? 하는 말도 있으니 생각해볼 일.

인간이란 모두 이기적인 자들만 있는 건 아니었나봐…

## 시나리오 20-대륙 최강의 기사

발제리아성… 성의 중심부에 알하자드를 장비한 베른하르트가 기다리고 있는 것이다. 하지만 성의 앞에는 청룡 기사 레온과 마술사 에그베르트가 서 있다. 더구나 에그베르트의 옆에는 제시카가! 이제 더이상 피할 수 없는 처절한 전쟁의 서곡이 시작되려 한다. 발제리아 성문에는 청룡기사단, 근위기사단, 친위대를 합친 제국 최고 정예 병들이 모여 있다. 그 수는 약 3만에 이를까… 더구나 대부분이 기마부대! 이러한 대군은 대륙 어디에도 찾아볼 수 없다. 제국이기 때문에 이러한 동원이 가능한 것이다. 레온이 사열식을 시작한다.

"모두 잘들어라! 지금이야말로 청룡기사단의 힘을 보여줄 때다. 너희들이 지니고 있는 힘을 숨길 필요없이 십분 발휘해 주기 바란다!"

"오-우!"

병사들의 사기진작을 말해주는듯, 함성이 요란하다. 과연…

### 전략포인트

말그대로 벌떼같이 몰려 있다. 조금만 잘못 들어가면 2-3 부대는 쉽게 전멸당한다. 역시 청룡기사단! 감탄만 할 때가 아니다. 창병의 활용도가 무척 요구되는 시나리오.

## 시나리오 21-전설의 끝으로

왕좌에는 베른하르트 혼자 앉아 있다. 하급지휘관 한명이 피투성이가 된 채 뛰어와 보고한다.

"폐, 폐하! 청룡기사단, 근위기사단이 모두 전멸당했습니다. 성문은 돌파당했으며…으윽!"

베른하르트는 자신의 앞에서 죽어버린 지휘관을 돌아보며 읊조린다. "설마 레온이 당할 줄은 몰랐군… 여봐라! 출진준비를 서둘러라! 적은 여기까지 올 것이다!" 아니나 다를까. 친위대가 대열을 막 갖추었을 무렵 우진 일행이 본진으로 들어선 것이다. 베른하르트는 그 민첩성에 감탄했다. "여기까지 왔군. 역시 랑그리사라고 할만하구나"

"아니에요! 그건…모두가 같이 믿는 마음이 있었기 때문에 여기 온 거고… 그래서 랑그리사도 힘을 빌려 주게 된 거에요!" 라나와 리아나가 동시에 소리친다. 우진도 가만히 있지는 않는다. "너 정도의 남자가 어째서 이런 일을 벌리는 거지? 베른하르트!"

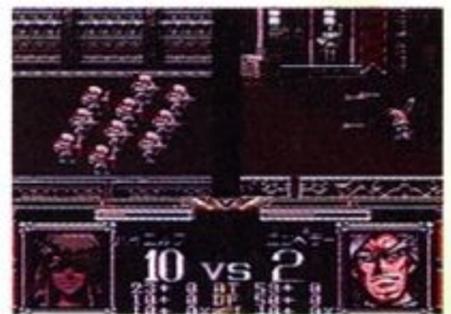
"닥쳐라! 나는 이제까지 힘으로 모든 것을 쟁취해왔다. 강대한 힘만 있으면 사람들은 모여준다. 돈도 자연히 모이게 된다. 손에 넣지 못하는 것은 아무것도 없다… 그래! 세계도 말이지!"

"바보같은…당신은 뭔가 착각하고 있군요 베른하르트!" 제시카의 외침이다.

"후후후. 패장이 말이 많구나. 너희들의 랑그리사만 손에 넣는다면 이제 나를 방해할 것은 아무것도 없다!" 우진은 이에 랑그리사를 치켜든다.

"절대로 지지 않는다! 빛의 검을 걸고!"

### 전략포인트

몇턴 지나고 나면 뒤에서 레온이 나타나므로 뒤에다 약한 부대를 배치하지 말 것. 베른하르트는 마지막 보스답게 최강, 최후의 공격력, 방어력을 지녔다. 마법을 써도 1정도 피해 입는 게 고작이므로 전력을 다해야 할 것이다. 어택2를 써서 공격력을 높여라.

베른하르트의 최후

## 다시 돌아온 평화…

베른하르트는 쓰러졌다. 우진은 피묻은 랑그리사를 들고 그의 앞에 섰다. "그렇군… 그것이 랑그리사의 힘인가… 우욱!… 사람을 믿는다는 것이 과연 힘이 되는 것이었나… 사람들로부터 전쟁을 없앨 수는 없다. 나는 병사 시절부터 보기 싫을 정도로 그런 광경을 많이 보아왔다. 그리고 생각한거다… 누군가… 누군가 강대한 힘을 가진자가 통치자로 나선다면 세계에서 전쟁을 없앨 수 있을 것이라는 말이다. 그래서 모든 것을 제압할 힘이 필요했던 거다. 윽… 그러나…그러나… 이 방법은 진정한 평화를 가져다주지 못하는 것같구나… 결국 사람을 믿지 못하는 약한 녀석은 날두고 말하는걸까… "

우진 일행은 알하자드와 랑그리사를 발제리아에 봉인하기로 결정한다. 아마 봉인이 되면 이 죽음의 땅도 생명력을 되찾으리라…제단앞에 모두가 모여 있다. 라나와 리아나가 마주서서 주문을 외운다.

"랑그리사여… 최후의 사명이다. 사악의 상징 마검 알하자드를 봉인하도록…"

그러자 랑그리사와 알하자드가 함께 공중으로 올라가 합쳐지며 멀리 퍼져나간다. 그와 함께 죽었던 숲은 살아나고 새들의 노랫소리가 다시금 들려온다.

"이제 평화가 돌아왔군" "그래, 알하자드도 없어졌으니 말야"

# 챔프 게시판

게임챔프 8

받는 사람
서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
702-3211/4 FAX 702-3215
140-111

## 1 텔레파시 퀴즈

**슈퍼컴보이 1대**

한동석/

제공 : 게임챔프 취재부

**슈퍼컴보이 팩 각 1개**

우종석/
노승수/

## 2 초음속 퀴즈

**문제** 어클레임에서 제작한 게임으로 무법천지의 도시 메가시티에서 펼쳐지는 액션 게임이다. 이 게임을 영화로 만들어 영화관에서 큰 인기를 누리고 있다. 실베스타 스텔론이 영화에 등장하기도한 이 게임의 제목은 무엇일까?

※ 2명을 추첨하여 슈퍼 컴보이 팩을 드립니다.

**보내실 곳:** 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「초음속 퀴즈」담당자 앞

**마 감:** 1995년 8월 20일

**당첨자 발표:** 게임챔프 95년 10월호 챔프 게시판

### 8월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

이경노/
방준현/

**정답** 딕시콩

※ 이상 2명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

## 3 애독자 엽서를 성의있게 답해 주신 분

진현기/
황윤선/
이정민/
이정엽/
황효진/

※ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

## 4 천리안 게임챔프 코너의 개선점을 성의 있게 보내 주신 분

정재한/
정준영/
김민우/
김미영/
송민호/

※ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

## 5 「음성 IBM PC 게임정보 700-9690 애독자 앙케이트」에서 드리는 선물

김병훈/
이호상/
임재현/

※ 이상 당첨자들에게는 IBM PC 게임 디스켓을 각 1개씩 드리겠습니다.

## 6 게임챔프 개선점을 성의있게 보내주신 분

이호상/
김영섭/
김영철/
염동선/
전정욱/
차성호/

※ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

## 7 음성정보 (700-9661, 700-9690) 개선점을 지적해 주신 분

김동선/
우상현/
박상호/
김욱재/
송재성/

※ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

## 8 700-9661 쭉쭉일 탄생!! 퀴즈에 당첨 되신 분

**새턴 1명:**
구준영/
**플레이 스테이션 1명:**
박정면/
**3DO 얼라이브 1명:**
유철수/

# 보너스 환상특급

이번 보너스 환상특급에서는 게임 학력 평가가 없어지고 대신 독자들의 열화와 같은 성원으로 「네모네모 로직」이 다시 부활하게 되었습니다. 많은 응모 바라며 모든 문제의 정답자가 없을 경우는 가장 근접하게 정답을 적어 보내신 순으로 추첨하겠습니다.

(주)제우미디어 발행 「네모네모 로직」을 구입하시면 보다 자세한 해법을 습득하여 문제를 쉽게 풀 수 있습니다.

## 챔프점수 응모요령

독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 11월까지 계속 기록됩니다.

◎ 획득한 챔프점수의 기한은 창간 2주년호(94년 12월호)부터 95년 12월호까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

## 게임 학력 평가 당첨자 발표!!

고영민/

이상 1명은 IBM PC 게임 디스켓 1개를 드립니다.

김민홍/

김성용/

송치환/

문유상/

이상 4명에게는 각각 챔프점수 500점씩을 드리겠습니다.

| 8월호 정답 | 게임 학력평가 정답<br>제 4차 슈퍼 로보트 대전<br>1) 게타로보 2)선어택<br>3)제제난 4)40화 이상 |
|---|---|

700-7400 차세대 게임기 타기 "마빡이를 찾아라!!"에 당첨되신 분

**새턴 1명:**
장욱/

**플레이 스테이션 1명:**
이정수/

**3DO 얼라이브 1명:**
김정명/

700-9690 386 컴퓨터 타기 "마빡이를 찾아라!!"에 당첨되신 분

박진수/

하준옥/

송기봉/

## 네모네모 로직

세로 힌트 (왼쪽 열부터, 위에서 아래로)

| 열 | 힌트 |
|---|---|
| 1 | 9 11 |
| 2 | 11 2 1 |
| 3 | 12 1 2 |
| 4 | 13 2 1 |
| 5 | 3 4 3 1 2 |
| 6 | 1 1 1 5 2 |
| 7 | 6 1 |
| 8 | 4 12 1 |
| 9 | 6 2 7 1 |
| 10 | 6 2 1 6 1 |
| 11 | 6 1 4 3 1 1 |
| 12 | 5 10 1 1 |
| 13 | 2 1 1 4 2 2 1 |
| 14 | 1 1 2 2 2 |
| 15 | 2 1 1 10 1 |
| 16 | 5 6 4 1 |
| 17 | 6 1 5 4 2 |
| 18 | 6 2 1 4 1 |
| 19 | 6 2 5 1 |
| 20 | 4 10 1 |
| 21 | 1 5 1 |
| 22 | 2 3 2 |
| 23 | 6 7 |
| 24 | 6 7 |
| 25 | 4 1 7 |
| 26 | 10 6 |
| 27 | 6 3 4 |
| 28 | 16 4 2 |
| 29 | 2 6 7 4 |
| 30 | 21 7 |

가로 힌트 (위쪽 행부터)

| 행 | 힌트 |
|---|---|
| 1 | 3 7 1 |
| 2 | 4 4 4 2 |
| 3 | 5 4 4 3 |
| 4 | 4 5 5 1 1 |
| 5 | 4 6 6 4 |
| 6 | 5 4 4 5 |
| 7 | 5 3 1 1 3 6 |
| 8 | 6 1 1 7 |
| 9 | 5 1 1 8 |
| 10 | 4 2 2 8 |
| 11 | 5 1 1 2 1 1 1 |
| 12 | 4 4 4 2 1 1 1 |
| 13 | 4 2 3 3 2 2 1 1 1 |
| 14 | 1 3 3 1 2 6 |
| 15 | 1 3 3 3 5 |
| 16 | 1 6 1 4 |
| 17 | 1 1 1 2 3 |
| 18 | 6 1 1 4 3 |
| 19 | 3 17 2 |
| 20 | 2 17 2 |
| 21 | 1 6 7 1 |
| 22 | 1 5 7 |
| 23 | 1 4 2 4 |
| 24 | 1 6 9 |
| 25 | 1 14 |
| 26 | 1 4 8 |
| 27 | 1 9 4 1 |
| 28 | 1 2 4 1 1 |
| 29 | 1 3 4 1 1 |
| 30 | 3 3 |

※ 위의 문제를 풀어 보내주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 게임디스켓을 나머지 5명은 챔프점수 500점을 드립니다.

**보내실 곳**
서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 네모네모그램 담당자 앞

**마 감:** 매월 20일

**당첨자 발표**
게임챔프 10월호 챔프게시판

■상품 수령시 당첨자들은 사전 전화연락을 반드시 하시고 서울 거주자는 매월 24일에 본사를 방문하여 선물을 수령해 가시고 지방 거주자는 당첨자 발표가 나간지 한달 이내에 전화 연락을 주셔야만 선물을 우송해 드립니다. 당첨자 발표 후 한달이 경과하면 선물을 받을 수 없습니다.

■9월호에 발표하기로 했던 「왕창 선물대잔치」의 당첨자 발표를 10월호로 연기합니다. 독자 여러분들의 열화와 같은 성원으로 수많은 엽서들이 매일 수백통씩 챔프사무실로 배달되고 있습니다. 독자여러분들의 선물에 대한 기대를 도저히 이대로는 저버릴 수가 없어 「왕창 선물대잔치」의 마감을 8월 20일로 연기하고 10월호에 당첨자 명단을 발표하겠습니다.



12,000점 플레이 스테이션 게임 CD

13,000점 새턴 게임CD

14,000점 슈퍼32X 게임팩

15,000점 핸디 알라딘보이

16,000점 소형 카세트

17,000점 삼성 슈퍼 알라딘보이

18,000점 현대 슈퍼컴보이

19,000점 CD알라딘보이II

20,000점 슈퍼 32X

21,000점 네오지오

23,000점 3DO 또는 재규어

24,000점 새턴 또는 플레이 스테이션

* 위 상품에 해당하는 점수를 1년안에 아무도 얻지 못하면 높은 점수를 획득한 사람 순서대로 대방출합니다

인기스타와 한판승부를!
도전! 청기백기 700-9556
30초/50원